ファミ通Xbox
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 パーフェクトガイド

ファミ通Xbox責任編集

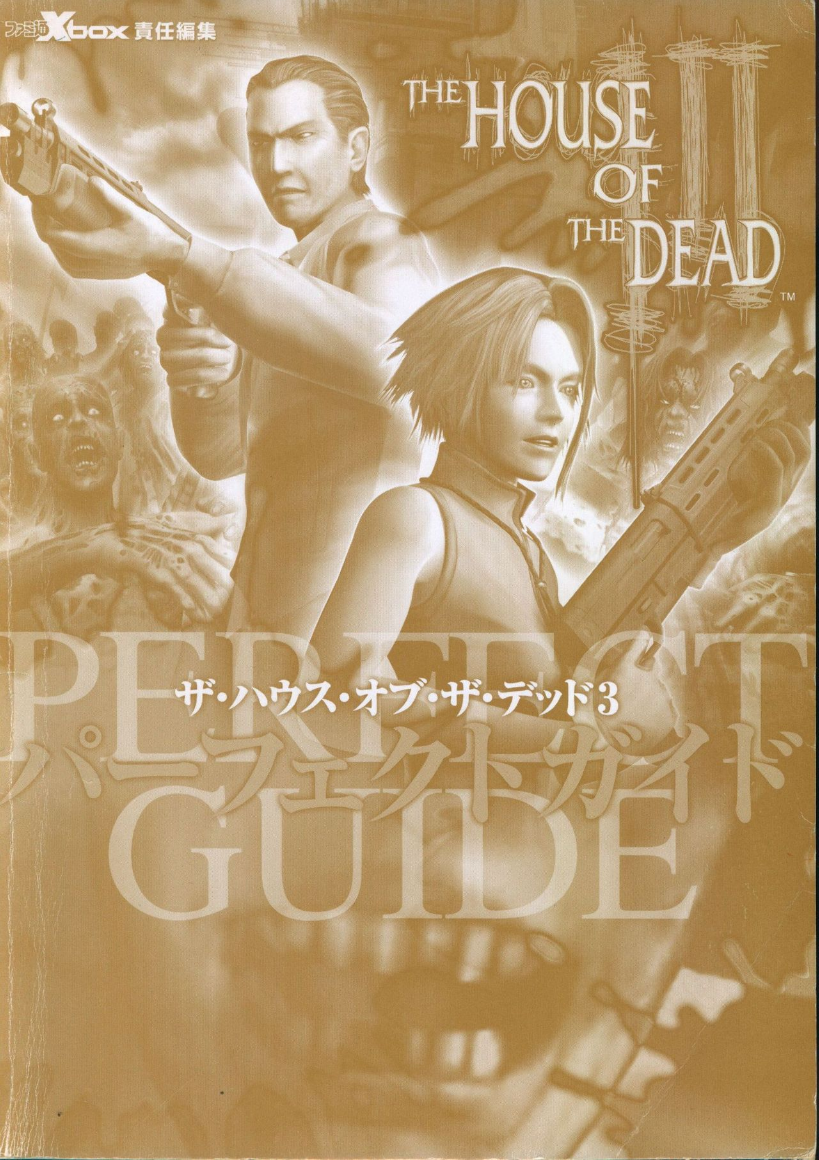
THE HOUSE OF THE DEAD III™

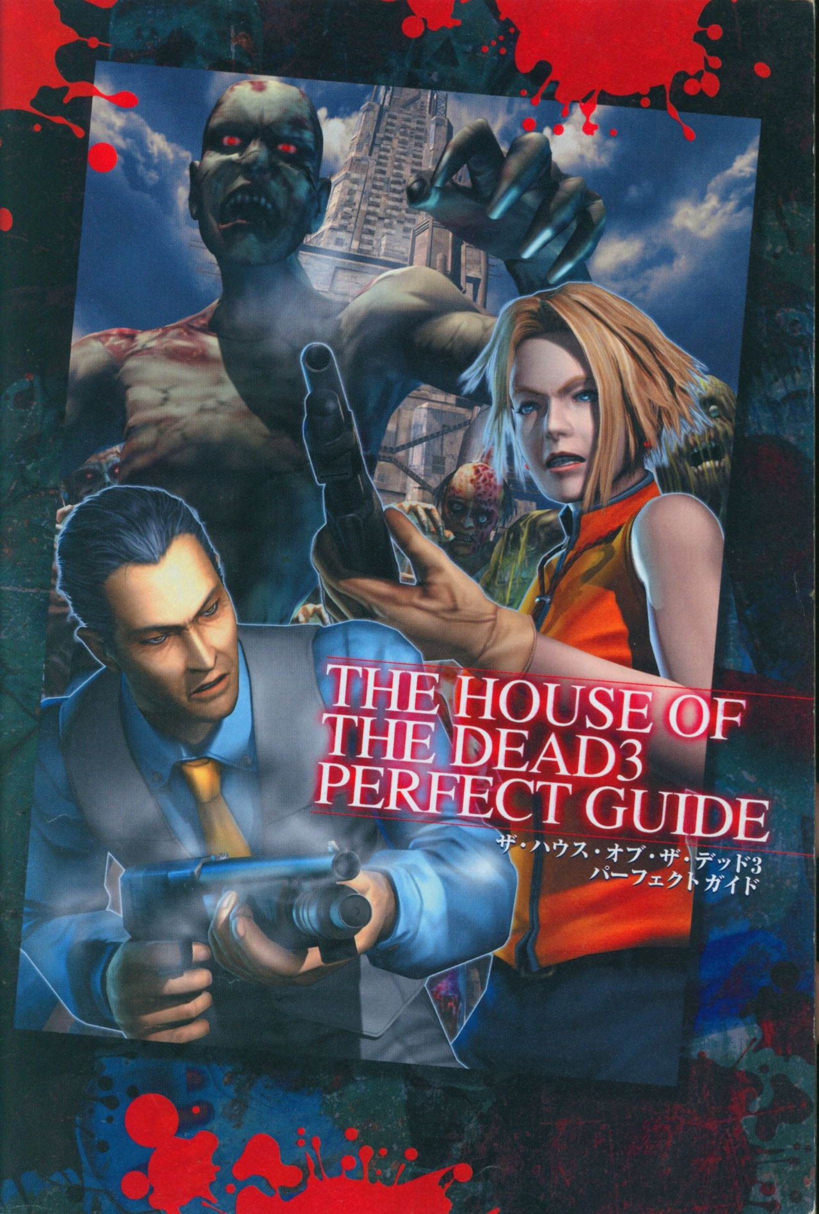
PERFECT GUIDE

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
パーフェクトガイド

enter brain

Original Game ©SEGA CORPORATION
©WOW ENTERTAINMENT INC. / SEGA CORPORATION, 2002


ファミ通Xbox責任編集
THE HOUSE OF THE DEAD III
TM
PERFECT GUIDE
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
パーフェクトガイド


THE HOUSE OF
THE DEAD3
PERFECT GUIDE
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
パーフェクトガイド

CONTENTS

［第1章］ システム解析

ストーリー……6
基本操作……7
ショットガンについて……8
ステージ構成……9
サバイバルモード……10
タイムアタック……11
敵を倒したときの評価……12
ゲームの難易度設定……13
ステージランクの概要……14
スコアについて……16

［第2章］ ステージ攻略

Chapter0　追想……18
Chapter1　追走……22
D.B.R.　研究室……30
EFI　ゲノム研究室……36
L2　バイオプラント……42
L3　バイオ実験室……48
管理情報システム部　東棟……48
管理情報システム部　西棟……62
Chapter5　運命……70

［第3章］ エネミーカタログ

PartⅠ ゾンビ・小動物……78
ゾンビ……79
小動物……83
PartⅡ　BOSS……84
TYPE－0011　DEATH……85
TYPE－0028　FOOL……86
TYPE－8830　SUN……88
TYPE－0000　WHEEL OF FATE……90

［第4章］ ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2　ポイント攻略

ルート分岐攻略……94

［SECRET FILE］

SECRET FILE 01　トーマス・ローガン……21
SECRET FILE 02　リサ・ローガン……29
SECRET FILE 03　G……35
SECRET FILE 04　リサ・ローガン＆G……41
SECRET FILE 05　ダン・テイラー……47
SECRET FILE 06　ダニエル・キュリアン……53
SECRET FILE 07　ドクター・キュリアン……61
SECRET FILE 08　人物相関図……69
SECRET FILE 09　エネミーデザイン原案……75

［コラム］

プレイヤーランクSSへの手引き……76
エンディングの条件……92

第1章
システム解析

世界崩壊を救えるのだろうか……

STORY

ある事件に端を発したシリーズ一連の出来事は、すべて本作のストーリーへとつながっていた。残りわずかな人類の攻防が、いま幕を開ける!

キュリアン

マジシャン

1998年12月

キュリアン邸事件…人類の破滅を願う狂気の実験。
その首謀者"Dr.キュリアン"はみずからの研究の成果である
"TYPE00 マジシャン"の暴走により命を落とし、
事件はAMS エージェント
"トーマス・ローガン"、"G"の手で幕を下ろした。

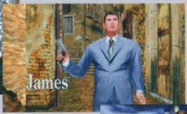
ローガン

G

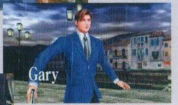
2000年2月

キュリアン邸事件を陰から操っていた"ゴールドマン"による新たなる惨劇。
AMS エージェント"ジェームズ"、"ゲーリー"らの活躍により、
忌まわしいこのふたつの事件は
完全に終止符を打ったかに見えたが……。

ゴールドマン



ジェームス



ゲーリー

2002年某日

某国政府コメント
「世界各国に突然のイレギュラーな事態が発生。
現在、我々はこの原因を全力で究明中……」

2003年

世界は崩壊へと向かっていった……。
各地で相次ぐイレギュラーな事態、
それに呼応するかのように始まった混乱と無秩序……。
それらの連鎖的な出来事は、
世界を壊滅させるのにさほどの時間を要しなかった。
……それから16年の歳月が流れた。

エイミー&ハリー

ローガン

2019年10月

生き残った人間たちは、世界を崩壊へと導いた
"EFI 研究施設"をようやく特定。
すべての謎を解明すべくその地へ降り立った人物は、
元AMS エージェント"トーマス・ローガン"。

だが、ある時を境に彼からの連絡は途絶えてしまう……。

リサ&G

2019年10月末日

絶望的状況の中、その地へ足を踏み入れた一組の男女……。
幾重にも重なる謎と恐怖に翻弄されながらも、
父親を……真相を求めて進むふたり。
そこに隠されていた驚愕の真実は、
彼らを意外な結末へと向かわせていった……。

事件発生から約20年……

父親が直面した危機に、果敢にも立ち上がったのは、娘のリサ。因縁の闘いに終止符を打つことができるのだろうか……。

True Horror Lies Here ……
本当の恐怖はここから始まる……

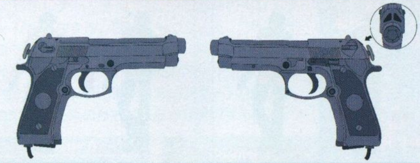
ライトガンを使いこなそう

基本操作

本作は、標準付属コントローラと別売りのライトガン、どちらでもプレイすることができる。ここで、それぞれの基本操作と特徴を紹介しよう。

ライトガン操作方法

ライトガン操作方法



STARTボタン	スタート／ポーズ／イベントのキャンセル
トリガ(引き金)	弾を撃つ
リロードボタン	リロード(弾の補充)
画面外を撃つ	リロード(弾の補充)

持ちかたは自分の扱いやすい方法でいいが、狙いがぶれないように利き手でグリップを握り、反対の手を添えて、両手で安定させるのが基本だ。扱い慣れてくれば、とっさの敵の出現にもすぐに対応できる。

⬅まずは狙ったところを撃てるように練習。

コントローラ操作方法

コントローラ操作方法

STARTボタン	スタート／ポーズ／イベントのキャンセル		
方向パッド／左スティック	照準の移動キャンセル		
Aボタン	弾を撃つ	Yボタン	照準センター移動
Bボタン	リロード(弾の補充)	右トリガ	弾を撃つ
Xボタン	照準スピードアップ	左トリガ	リロード(弾の補充)

プレイ中の画面には、つねに着弾地点を示す照準が表示され、ぶれることがないのが強み。スピードアップや、センター移動も非常に便利で、まずはこの照準の移動操作に慣れて、的をすぐ狙えるようになろう。

⬅照準が目印となるので、狙いやすい。

射撃とリロードをくり返し、先へ進んでいこう

コントローラは、ボタンで弾を撃てるため、す速い連射が可能だが、照準の移動に時間がかかるのが難点。ライトガンなら、動く的を追う場合もスムーズに狙うことができる。正確に狙うためにはキャリブレーションが重要で、これはプレイする位置を決めてから、ふだんの姿勢で行なうといい。

どちらでプレイするにしても、攻略の鍵となるのは武器の特徴だ。ショットガンは最大6発装填が可能で、弾が減ったらリロード（再充填）をして補充できる。しかし、リロードすると少しの時間、弾を撃てない。いかにムダなく弾を使い、スキを見つけてリロードできるかが、重要となるのだ。

⬆オートリロードに頼りすぎず、自分で行なおう。

散弾の特性を知ろう

ショットガンについて

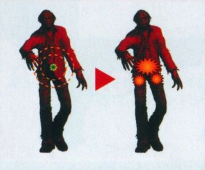
プレイヤーの武器は、強力なショットガン。だが、敵は人ならぬゾンビだ。武器の特性をよく理解して、性能をフルに活用することが勝利につながる。

➡対象物の被弾イメージ

ショットガンは散弾なので、撃った弾の距離が進んでいくにしたがって当たる範囲が広がっていき、その代わり威力は弱くなっていく。つまり敵に着弾したときの距離によって、敵が体に被弾する範囲や、受けるダメージ量が変わるのだ。

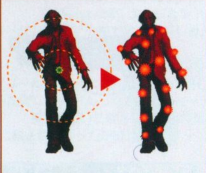
敵の同じ箇所に着弾した場合の、距離による散弾の範囲とダメージ量の違いを、イメージとして示したものが右の図となる。

近距離で命中した場合



被弾する箇所は少ないが、各パーツが受けるダメージは大きい。弱点に当たっていれば効果的。

遠距離で命中した場合



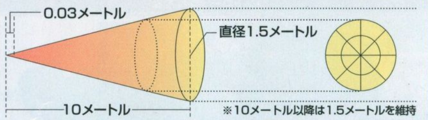
被弾は広範囲にわたるが、各パーツが受けるダメージは少ないので、体の中央を狙うといい。

➡ショットガンの当たり判定

ショットガンに貫通性はないが、広範囲に広がって敵の体にダメージを与える。また、ほかの敵を巻き込むことも可能だ。

判定は右の図のように16分割でできていて、手前にいる敵がヒットした部分を塗りつぶした場合、背後にいる敵がこれに重なっていると、当たらないという仕組みになっている。

ショットガンの有効範囲



※10メートル以降は1.5メートルを維持

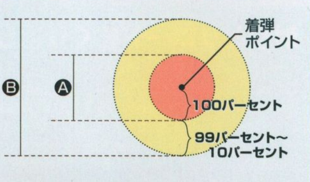
弾を発射すると、当たり判定は円錐形に広がっていき、10mまで進むと1.5mの範囲になる。標的に当たると、円錐を輪切りにしたものを16分割して、標的がどの部分を占めるか判定する。

➡散弾の範囲によるダメージの違い

ショットガンの当たり判定は、円錐のどの部分にヒットしたかによって威力が異なる。当たり判定の中でも、最大ダメージが与えられるのは、中心弾道とそれを取り巻く部分。この範囲から外れた部分で敵にヒットした場合は、散弾の外側へいくにつれて与えるダメージが下がっていく。

⬅散弾だけ当てるよりも、弾を命中させたほうが効率よく体力を奪えるのだ。

ダメージ範囲イメージ図



Ⓐ最大命中半径に対する、最大ダメージの範囲
Ⓑ命中地点での散弾のダメージ範囲

施設の構造について

ステージ構成

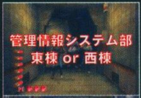
舞台となるEFI研究施設は、天を貫くようにそびえ立つ巨大な建造物。その内部構造について詳しく知れば、進みたいシーンを自由に選んでいける。

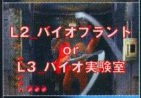
どんなルートで進んでも6ステージ

1回のプレイに登場するのは、6つのチャプター。しかしゲーム全体では、10種類の異なるステージが存在する。固定チャプターと、プレイヤーがステージ内容を選べるチャプターが存在し、チャプター0と1、そして5は固定。それ以外は選択制となっている。まずはチャプター1の最初で、ふたつのコースのうちどちらかを選択する。

Chapter 0

Chapter 1





Chapter 2～4

どの順番でどのフロアに進むかを、プレイヤーが選択できる。1フロアにはふたつのステージが存在し、1回のプレイで同じフロアを選ぶことはできない。

Chapter 5

ステージの構成

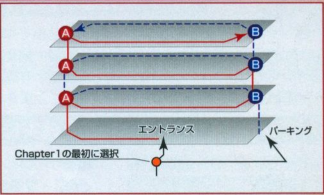
建物の中では、エレベーターを乗り継いで上を目指す。まず、チャプター1で正面エントランスを選んだ場合、エレベーターでの選択肢はAの3つ。パーキングを選んだ場合はBの3つとなる。

仮にAの3つの中からEFIゲノム研究室へ進んだとしてこれをクリアーすると、つぎのエレベーターでの選択肢は、残るフロアのBのふたつとなる。

エレベーターに出現するフロア名

Ⓐ EFIゲノム研究室	Ⓐ L3_バイオ実験室	Ⓐ 管理情報システム部西棟
Ⓑ D.B.R.研究室	Ⓑ L2_バイオプラント	Ⓑ 管理情報システム部東棟

エレベーターの各フロアの出現のしかた



ステージの順番によってここが変わる

同じシーンを違う順番に選ぶことで、登場する敵に影響が現れる。チャプター4を選んだときのみ、一部の敵が体力値の高い敵に変わるのだ。D.B.R.研究室とEFIバイオ研究室では、カゲオが黒カゲオに、そしてチャールズが青チャールズになる。これ以外のシーンを選んだ場合、マークⅡがマークⅢに変わる。これ自体はそれほど大きな違いではないが、選択順をあと回しにするほど、難易度の関係上そのほかの敵の体力値も上がっていくため、全体的に難しくなる。

ひととおりプレイしてみて、苦手だと感じるステージは、早めに選んで済ませてしまえば楽。そのうえで、同じコースを練習するのがオールクリアーへの近道だ。苦手なボスをさきに済ませるのも、ひとつの方法と言える。

➡バイオフロアで出てくるマークⅡ。

⬅チャプター4ではマークⅢに変わる。

このゲームのメインモード

サバイバルモード

ふたつあるモードのうちの、メインとなるモードがこれ。『HOD3』を遊び倒すため、その内容とゲームを進めるポイントを把握しよう。

➡ゲーム内容

画面の情報

ゲーム内容

このゲームのメインモード。ライフ制となっていて、敵を倒しながら各チャプターをクリアーし、ゲームを進めていく。敵から攻撃を受けるとライフがひとつずつ減っていき、手持ちのライフがすべてなくなるとゲームオーバーとなる。

コースを選択して、ステージの順番を決め、進みたいステージからプレイしていくことができる。

ポイント1▶ 自分にあったルートを見つける

さきほど9ページで触れたとおり、ゲーム内には任意で選択できるステージが用意されている。1回でプレイするのは、10ある中からの6ステージなので、難しいと感じるステージを避けて通ることもできるのだ。

大きな分かれ目となるチャプター1でのコース分岐を慎重に選択して、その先のチャプターで得意なコースの組み合わせを捜そう。

⬅まずすべてプレイして、コースを把握。

ポイント2▶ 要所に控えるボスをす速く安全に倒す

各チャプターには、基本的にボスが待ち受けている。ボスを倒さなくては、先のチャプターへは進めないのだ。登場するボスは全部で4種類。チャプターの最後に控えているものもいるが、道中で遭遇するものや中央で待ちかまえているものなどさまざまだ。どのコースをたどっても必ず出現し、その種類は同じ。それぞれのボス攻略は84ページ以降を参照してもらいたい。

ポイント3▶ ライフアップを確実に行う

ライフは最大9個まで増やすことができる。ライフアップの代表的な方法は、特定の配置物を破壊して救急箱を回収すること。救急箱は、チャプター0とバイオ面以外の各ステージに1つずつ配置されている。

また、道中で発生する仲間への助け合いイベントに成功すると、ライフを増やすことが可能。仲間を救出する際、仲間を撃ってもミスとはならないので、積極的に撃って敵を撃退しよう。また、各チャプターを好成績でクリアーするとボーナスライフが得られる。ランクSでは2個補充されるので、好成績を出せば先々の展開が楽になる。

救急箱の回収

⬅配置物に隠れた救急箱を撃って回収。

助け合いイベントの成功

⬅仲間を助ければライフが増える。

リザルト画面の成績

⬆クリアーしたときの成績によって、ライフが補給される。

リザルト画面で得られるライフ	
Sランク	ライフ+2
Aランク	ライフ+1

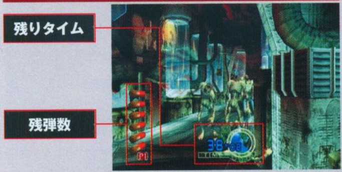
どこまで生き延びられるか

タイムアタック

もうひとつのモードが、このタイムアタック。これまでのガンシューティングにないシステムなので、しっかり理解して少しでも長く生き延びよう。

ゲーム内容

画面の情報



ゲーム内容

与えられたタイム内で、どこまで進めるかを競うモード。1Pプレイのみで、オプションによる難易度設定は変えられない。また、コンティニューもできない。ゲームをスタートすると30秒のタイムが与えられ、時間が経過するとともに減っていく。

基本的に、ステージの構成や出現する敵などは、サバイバルモードと同じ。敵から攻撃を受けると残りタイムが大きく減り、タイムがなくなるとゲームオーバーとなる。

ポイント1▶ 敵を積極的に倒す

プレイ開始時に与えられるタイムはたった30秒だが、敵をす速く倒したり、2体をショットガンに巻き込んで同時に倒していくことで、どんどんタイムが加算される。敵の配置を覚えて、先手を打って早めに倒していくことで、残りタイムの備蓄を増やしていこう。

⬆持ちタイムが60秒を超えると、ランプが灯って備蓄されていく。

すべての鍵はタイム

ライフの概念はなく、手持ちのタイムだけが生存の鍵。いかにタイムを増やしていくかが、先へ進むためのポイントとなる。

道中だけでなく、ボス戦もタイムを増やせる仕掛けがたくさんあるので、これらを利用して積極的にタイムを稼いでいこう。

ポイント2▶ タイムアップをより多く行う

道中の配置物に隠れている時計アイテムを回収すれば、タイムが増える。この時計は、サバイバルモードでアイテムが入っていた配置物の代わりに入っていることが多い。しかし、何も入っていないはずの配置物に隠されていることもあるので、見過ごさないよう注意すること。

また、仲間との助け合いイベントに成功すると、タイムが増える。もちろん、リザルト画面でのタイム補給もある。細かい段階に分かれて、下のほうのランクでも増えるのがうれしい。タイムはつぎのチャプターに持ち越されるので、ここで大きくタイムを増やすことも、この先で苦しまないためのポイントだ。

時計の回収

⬆アイテムは3種類あって、小7秒、中15秒、大25秒となっている。

助け合いイベントの成功

⬆タイムが10秒増えるので、必ず成功させていきたい。

リザルト画面の成績

⬆少しでも多く増やして、つぎのチャプターを楽に進めよう。

リザルト画面で得られるタイム

Sランク	+20"00
Aランク	+15"00
Bランク	+10"00
Cランク	+7"00
Dランク	+5"00

素早く倒せばエクセレント

敵を倒したときの評価

敵を倒したときの評価は、クリアー後のリザルト画面でのライフ獲得にも関わる重要な要素。また、よい評価を目指すことは、身を守ることにつながる。

➡評価の種類

道中で敵を倒したときに、画面にEXCELLENTやGOODといった英文字が表示されることがある。これが敵を倒したときの評価だ。

その種類は、何も表示されない評価をNORMALとすると、全部で5つある。す速く敵を倒したときに得られる最高の評価がEXCELLENT。それより少し遅れるとGOOD、敵から攻撃を受ける直前で倒したら、FASTERという評価を受け、これは"もっと速く倒せ"という意味で、あまりよくない評価ということになる。また、1発で2体の敵を巻き込んで同時に倒すと、TWIN SHOTとなる。

⬆目指すはEXCELLENTとTWIN SHOT。FASTERは出さないように！

➡評価の与えられる条件とは

評価の詳細な条件は、右の表のとおり。エクセレントを出そうと思うと、時間は少ししかないので、敵の出現位置を把握した迅速な射撃が重要。複数の敵が重なっている場所では、体のあいだを狙った2体同時倒しで効率よく倒していこう。

⬆あと15フレームで、敵の攻撃を受けていたということ。これは危ない。

評価の与えられる条件（追加タイムはタイムアタックのみ）

敵の体力	評価	出現から倒すまでの時間	追加タイム
400未満	EXCELLENT	1秒以下	+2秒
	GOOD	2秒以下	+1秒
	なし	それ以上	+0秒
	FASTER	2秒以上経った状態で敵の攻撃がヒットする15フレーム以内に敵を倒す	+2秒
800未満	EXCELLENT	1.5秒以下	+3秒
	GOOD	2秒以下	+1秒
	なし	それ以上	+1秒
	FASTER	2秒以上経った状態で敵の攻撃がヒットする15フレーム以内に敵を倒す	+3秒
800以上	EXCELLENT	1.7秒以下	+3秒
	GOOD	2.5秒以下	+1秒
	なし	それ以上	+1秒
	FASTER	2.5秒以上経った状態で敵の攻撃がヒットする15フレーム以内に敵を倒す	+3秒
問わず	TWIN SHOT	同時に2体の敵を倒す	+5秒

➡両モードに共通のメリット

タイムアタックでは、それぞれの評価に応じてタイムが追加されるので、この評価のもたらす恩恵はわかりやすい。しかし、サバイバルモードにも共通のメリットがある。

評価は、得点とステージランクに影響を及ぼす。敵を倒したときに加算される得点は、評価によって変わる。また、複数の条件を総合して決定されるステージランクにも、敵を倒したときの評価が関係している。よい評価が多ければ多いほど得点が高くなり、ステージランクをよくすることにもつながるのだ。

共通のメリット
- よい評価を重ねていけば高得点
- ステージランクの好成績につながる

内部的にはこうなっている

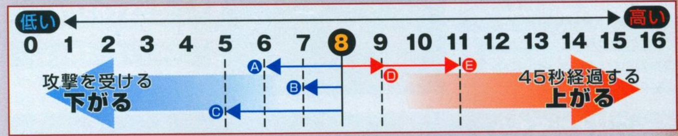
ゲームの難易度設定

ゲーム内には、目に見えない細かい難易度設定が存在する。これにより、場合によって敵の強さが変化するということを知ったうえで、戦いに臨もう。

➡ゲーム中の難易度設定の仕組み

同じ場所に出現する同じ敵でも、そのときの状況によって体力値が変更されていたり、小動物の攻撃速度が変更されていることがある。これに関係してくるのが、ここで解説していく難易度の設定だ。

難易度の段階は、全部で17段階存在する。ゲームを開始すると真ん中にあたる難易度8から始まり、ゲームを進めていく中で条件によって変動していく。



難易度が下がる条件

・プレイヤーが攻撃を受ける
A　1Pプレイ時、ライフがひと減ると難易度が2段階下がる。
B　2P同時プレイ時、ライフがひとつ減ると難易度が1段階下がる。
・コンティニューをする
C　コンティニューをすると3段階下がる

難易度が上がる条件

D　ゲームスタートから、45秒が経過すると、1段階上がる（ただし、ボス戦やデモ画面などの演出部分の時間は含まれない）。
E　45秒経過した時点で、1Pプレイ時、プレイヤーのライフが4以上あった場合は2段階、Dと合わせて合計3段階上がる。
　2P同時プレイ時、プレイヤーのライフが合計7以上あった場合、2段階、Dと合わせて合計3段階上がる。

➡難易度によって何が影響を受けるのか

この難易度設定は、ゲーム中の何に、どのような影響を及ぼしているのだろうか。難易度の影響を受けて変化するのは、ゾンビの体力、ウェイト時間、小動物の強さとなっている。

ゾンビは種類によって、それぞれ初期体力値が設定されている。難易度が上がると初期体力値に数値が上乗せされて、体力が増えるという仕組みなのだ。もちろん、難易度が下がれば体力も減る。

ウェイト時間というのは、敵が攻撃可能な立ち位置にいるとき、つぎの攻撃をしてくるまでの時間のこと。難易度が高ければ、つぎにくり出してくる攻撃の間隔が短くなるというわけ。

また、初期体力値を持たない小動物系の敵は、移動スピードや攻撃してくる間隔、耐久力などが変動する。

つまり、ノーミスでプレイを継続した時間が長くなれば、同じ敵を同じ距離で倒す場合にも、より多くの撃ち込みが必要となる。また、よりす速く倒さなければ反撃を受けやすいということも頭に入れておこう。

ボスの難易度設定は独立している

上で説明した難易度設定は道中に適用されるもので、ボスとの戦闘中は、ボス戦専用の難易度設定に基づいて難易度が変化する。ボス戦が終了したらその難易度は引き継がず、前ステージの難易度が継続される。

⬆高い難易度でボス戦に突入するとボスも難しい。

オプションによる難易度設定

オプション画面で難易度の設定を変化させた場合、ゲーム中の難易度とは別に、敵の体力値や小動物の強さなどに影響が現れる。ノーマルクリアーを目指すなら、ハード以上で練習してみては？　確実に実力アップにつながるぞ。

⬆HARDで始めれば、敵の体力はプラススタート。

SからEの6段階で評価

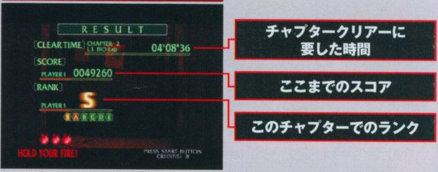
ステージランクの概要

リザルト画面に表示されるステージランクは、どのような条件で決定されているのか？　オールクリアー後のプレイヤーランクもあわせて、算出方法を公開。

チャプタークリアー後のリザルト画面

各チャプターをクリアーすると、リザルト画面が表示される。ここで読みとれる情報は、クリアーに要した時間、スコア、そしてランク。ランクを決定する条件はクリアータイムのほかに、ここには表示されていない、敵を倒した評価や、命中率が深く関係している。

画面の情報



1▶ クリアータイム

各ステージごとに、クリアーの基準となるタイムが設定されている。これと比べて、どれだけ速いか遅いかによって、与えられるポイントが決まる。

規定タイムによって得られるポイント	
60秒以上速い	100pt
20秒以上30秒未満速い	70pt
10秒以上20秒未満速い	50pt
前後10秒未満	40pt
10秒以上30秒未満遅い	50pt
30秒以上60秒未満遅い	50pt
60秒以上遅い	5pt

※途中参加のプレイヤーは、30秒以上のプレイ時間がない場合、上記は適用されない（条件を満たしていない場合は、ランクはEとなる）。

各ステージの規定タイム	
Chapter 0	1" 25
パーキング	2" 40
エントランス	2" 30
D.B.R研究室	5" 30
EFIゲノム研究室	5" 10
L2_バイオプラント	4" 15
L3_バイオ実験室	4" 30
管理情報システム部　東棟	5" 05
管理情報システム部　西棟	4" 50
Chapter 5	7" 00

2▶ 敵を倒したときの評価

敵を倒したときの評価が、ポイントに換算される。評価ごとのポイント換算は、以下の表のとおり。やはりEXCELLENTとTWIN SHOTのポイントが大きい。

評価ごとのポイント換算表	
EXCELLENT	3pt
GOOD	2pt
なし	0pt
FASTER	1pt
TWIN SHOT	6pt

※評価が出た回数分、それぞれのポイントが加算され、すべて合計したものが評価によって得られるポイントとなる。

ステージランクの出しかた

それぞれのステージごとに、1、2、3を合計したポイントを計算する。右ページのステージランクのポイント表と照らし合わせて、ランクが決定される。

3▶ 命中率

道中での命中弾が、10パーセントごとにポイント換算される。できるだけむだ弾を撃たず、敵や壊れる背景物などを狙って命中率を上げていくことも重要だ。

命中率によって得られるポイント	
100%	100pt
90%以上100%未満	90pt
80%以上90%未満	80pt
70%以上80%未満	60pt
60%以上70%未満	40pt
50%以上60%未満	35pt
40%以上50%未満	30pt
30%以上40%未満	20pt
20%以上30%未満	10pt
10%以上20%未満	5pt
0%以上10%未満	0pt

※途中参加のプレイヤーは 10発以上の敵ヒットがない場合、上記は適用されず、ランクはEとなる。

ステージランクのポイント表

1Pプレイ

ステージ	S	A	B	C	D	E
Chapter 0	210	190	160	130	100	それ以下
パーキング	200	170	140	110	80	
エントランス	200	170	140	110	80	
D.B.R研究室	280	250	220	190	160	
EFIゲノム研究室	250	220	190	160	130	
L2_バイオプラント	200	170	140	110	80	
L3_バイオ実験室	200	170	140	110	80	
管理情報システム部　東棟	280	250	220	190	160	
管理情報システム部　西棟	270	240	210	180	150	
Chapter 5	270	240	210	180	150	

2P同時プレイ

ステージ	S	A	B	C	D	E
Chapter 0	175	145	115	85	55	それ以下
パーキング	170	140	110	80	50	
エントランス	170	140	110	80	50	
D.B.R研究室	230	200	170	140	110	
EFIゲノム研究室	205	175	145	115	85	
L2_バイオプラント	170	140	110	80	50	
L3_バイオ実験室	170	140	110	80	50	
管理情報システム部　東棟	205	175	145	115	85	
管理情報システム部　西棟	210	180	150	120	90	
Chapter 5	220	190	160	130	100	

これらを総合して、結果与えられるプレイヤーランク

チャプター5をクリアーすると、プレイヤーランクが表示される。これは、いままでのプレイすべてを総合的に見て決定されるもので、その算出方法は表のとおり。トータルスコアと、これまでの全チャプターで取ったランクをポイントに換算して、合計したポイントを右下の表と照らし合わせて決定される。最高のプレイヤーランクSSを獲得するには、35ポイント以上が必要となる。トータルスコアで100,000点以上を出すことは、クリアーできる腕前があればそれほど難しくない。仮にこれで7ポイントを取ったとして、問題となるのはステージランクによるポイント。全チャプターの中でランクSを4つ、Aをふたつ出した場合で、ギリギリ届くという範囲なのだ。ランクCがひとつでも出てしまうと、SSには届かない。各チャプターでランクSを目指すということは、ここでも非常に重要な意味を占める。

最後に、チャプター0も含めたすべてのランクが確認できる。

4 トータルスコア

100000点以上	7pt
90000～99999点	6pt
85000～89999点	5pt
80000～84999点	4pt
75000～79999点	3pt
70000～74999点	2pt
60000～69999点	1pt
60000点未満	0pt

5 ステージランク

S	5pt	C	2pt
A	4pt	D	1pt
B	3pt	E	0pt

4と、これまでの全ステージの5を合計する

プレイヤーランク

SS	35ポイント以上
S	32ポイント以上
A	28ポイント以上
B	26ポイント以上
C	20ポイント以上
D	12ポイント以上
E	11ポイント以下

高得点を目指そう

スコアについて

スコアの概要は、以下のとおり。敵を倒す評価によって得られる得点やパーツへの撃ち込み点のほか、アイテムによる得点などすべてを掲載。

➡道中に出現する敵関連

敵の得点は、倒したときの評価で決まる。細かい得点要素も多く、パーツへの撃ち込み点や追い撃ちの得点など、最初から稼いでいけば、最後にはちりも積もって山となるのだ。

敵関連

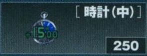
条件	得点	条件	得点
EXCELLENT	180	小型敵を倒す	50
GOOD	130	敵に着弾する(パーツごと)	10
NORMAL	100	追い討ち	20
FASTER	40	敵の攻撃を受ける	−200
TWIN SHOT（加算）	200	ケインの腕外れ	200

➡アイテム関連

[タイムアタックのアイテム]

[時計(小)] 100

[時計(中)] 250



[時計(大)] 500

[歪んだ金貨]

200／枚

ステージ内の配置物に隠れていて、配置物を壊すと出現し、撃てば得点となる。

[金貨]

300／枚

ステージ内の配置物に隠れていて、配置物を壊すと出現し、撃てば得点となる。

[クリスタル硬貨]

100／発

連続して撃ち込めば倍率が×1、×2と上がっていき、15発撃つと消える。

[ライフボーナス]

300

ライフが満タン（9個）の状態で救急箱を獲得すると、得点として加算される。

[黄金のカエル]

1000

一定のリズムで跳ね続けるので、着地するあたりを狙えば回収しやすい。

[ミニマジシャン]

2000

動き回ると狙いづらいので、置物を破壊するときに連射して一気に回収しよう。

[メカゾンビー]

3000

獲得するのが難しい。敵の攻撃の合間をぬって、15発の撃ち込みが必要。

➡ボス関連

道中のゾンビと違って、ボスは固有の得点を持っている。掛かった時間などに関係なく、ボスを倒せばまるごと加算される。

ほかにもパーツに撃ち込んだり、投げてくるものを破壊することで得点が加算される。またDEATHは少し特殊で、棍棒だけ撃ち込み点が高い。

ボス関連の得点

得点の得られる条件	得点
ボスを撃つ(体力が減る部分)	10
DEATHの棍棒を撃つ(火花出る)	20
FOOLの落ちてくる死体	50／1体
Chapter 1ボスを倒す	1500
Chapter 2ボスを倒す	1500
Chapter 3ボスを倒す	1500
Chapter 4ボスを倒す	1500
Chapter 5ボスを倒す	2500

そのほか

TWIN SHOTによる得点は、ほかの評価で倒した敵にも加算される。つまりEXCELLENTの条件で倒せる敵を2体同時に巻き込んで倒せば、TWIN SHOTの得点も加算されるのだ。

第2章

ステージ攻略

CAUTION

DO NOT ENTER

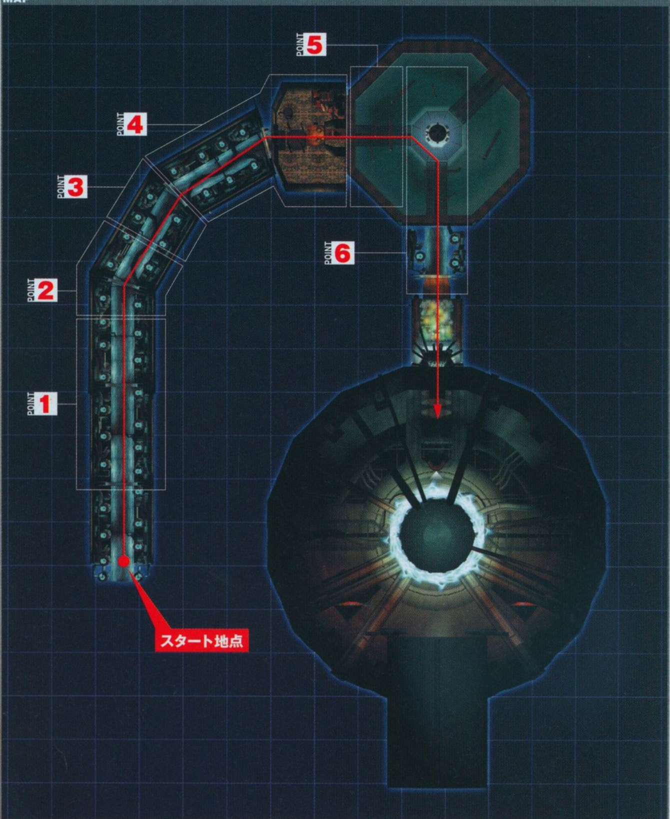
Chapter0 追想 Reminiscence

本チャプターのクリアー時にはリザルト画面の表示はないが、全6チャプターをクリアーするとステージランクが表示されている。積極的に敵を倒して好成績を狙え！

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	210	190	160	130	100	それ以下
必要ポイント2P	175	145	115	85	55	それ以下

規定タイム	1"25

MAP



POINT 1 通路をふさぐゾンビ集団

出現エネミー マーク、ジュリー、カゲオ

ゲーム最初のポイントだけに、ジュリーの胸を狙って撃っていれば難なく倒せる。しかし、ステージランクを意識するなら話は別。合計5体の中で、1体だけ突出して壁になっているマークの胸に1発当てて倒し、左の背後に控えるジュリーの胸を狙って2発で倒す。残る3体は、手前のジュリーと、どちらかのマークのあいだを狙って2体同時に倒そう。

⬆2体目までは確実にエクセレントを取れるように。

⬆歩くジュリーの体の重心が、ちょっと傾くときが狙いどき。

⬆カゲオも、手前と背後がずれるタイミングを狙えば2体同時に倒せる。

POINT 2 ジャンプ攻撃は慎重に狙い撃つ

出現エネミー マーク、ジュリー、カゲオ、ピーコ

通路の先から続々現れる6体の集団はポイント1と同様、危険度は低い。同じ要領で、最初の2体は確実にエクセレントで倒し、あとは2体同時に倒せるよう、重なり合う体のあいだを狙って攻撃しよう。ピーコは一定距離に近付くとジャンプ攻撃してくるので、それまでに左右どちらか端の奴から、反対方向に順番に撃ち込み一気に倒す。撃ちもらした場合はすぐリロードして、ジャンプ攻撃に備えよう。1体ずつしか跳んでこないので、慎重に狙えば大丈夫。

⬆最初のマークとジュリーは、胸1発で仕留めてエクセレントを取ろう。

⬆あとに続く集団は、重なり合った体のあいだを狙えば好成績。

⬅ピーコは、画面のほぼ中央に飛んでくる。

POINT 3 通路の下から湧き出る敵

出現エネミー エビタン

エビタンの出現は、おもに培養液に浸された通路の下からとなる。ここでは合計5体のエビタンが、順次通路の下から出現する。画面内にすべて出現してしまうと、倒すべき敵の優先順位がわかりにくくなって危険なので、順次倒していくこと。まず、最初に出現した2体を追いかけてカメラが通過するあいだに、コイツらを確実に倒すことが重要。2体が画面の左まで来たときに距離が近付くので、ここで2発ずつ撃ち込めば確実だ。万が一残った場合、つぎに出現する右からの1体に気をとられやすいが、2体を優先的に片付けよう。

⬆最初の2体は、大ダメージを与えられる頭を狙えば効果的。

⬅つぎは遠距離。胸を狙って確実に。

⬅最後の左からの2体も、胸を狙う。

POINT 4 通路からエレベーターへ

出現エネミー マーク、ジュリー、ピーコ

ここでは少数の敵が小刻みに出現するので、それぞれの出現場所を覚えるとラク。まずガラス管を破って姿を現すピーコは、左から2体、右から1体という出現順を覚えておく。つぎに、画面外から飛び降りてくるマーク2体は、一度しゃがんでから立ち上がって歩いてくるので、ダメージを受けることはないだろう。つぎは、絶対覚えておくべき危険なポイント。リフトに乗り込むと、急にカメラが背後に向き、マークが出現！攻撃してくるまでの時間が非常に短いので、2体同時倒しが有効だ。写真の着弾地点を参考に、2体のあいだを狙って撃つ。

↑左の2体のあいだを狙えば、2体同時に倒すことも可能だ。

↑リフトが近付いてきたら、少し右に構えて待ちかまえているといい。

↑2体同時に倒すのがベスト。写真と同じ着弾地点を狙おう。

POINT 5 培養プールが最初の難所

出現エネミー エビタン

↑開いた瞬間にエビタンの攻撃を受けるので、右に狙いを定めておく。

扉が開くとすぐに攻撃を受ける（写真左）。右のエビタンの頭を狙って倒すころ、左の奴がしゃがんでいるので、下を狙う。そのあとに続くエビタンラッシュの詳細は、連続写真のとおり。最初に出現する2体を倒す速さによってつぎの出現順が変わるので、パターン化しよう。

［タイムアタックの場合］

ラッシュの場面では、奥の敵が1体くらい残っていても、手前から敵が出現したら狙いをそちらに変える。つまり、早く倒せる敵を優先するのだ。そうすれば、エクセレントが無理でもグッド1回分のタイムが稼げる。

←最初の2体は、何度も撃ち込んで倒す。

←早めに倒せば、左右から1体ずつ出現。

←正面から出てきた1体を倒せばいい。

POINT 6 培養プールから謎の部屋へ

出現エネミー コエビタン、ピーコ

3体1セットで行動するコエビタンは、一列になって接近してくる。先頭を狙って撃ち込めば、背後のコエビタンも勝手にダメージを受け、3体とも楽に倒せる。最後の4体には、攻撃を受ける危険はまずないので、手前のカゲオを背後のマークに絡めた2体同時倒しを狙う。

↑一列隊形だが左右にずれているため、背後の敵もダメージを受ける。

↑エクセレントも出しやすいので、連射力に自信があれば狙うべし。

SECRET FILE PART 01

ここでは、登場キャラクターのプロフィールをはじめ、舞台となる施設について紹介していく。最初は、主人公リサの父親にあたる、トーマス・ローガンだ。

「目的を忘れるな……我々が人類最後の砦だと思え」

トーマス・ローガン

■PROFILE

Thomas Rogan
（トーマス・ローガン）
身長　…187cm
体重　…84kg
性別　…男性
年齢　…52歳
出身国…アメリカ

潜入シーン絵コンテ

←ゲーム冒頭のデモシーン、ローガン隊の潜入の様子を描いた絵コンテ。敵に追われる緊張感が伝わってくる。この視点は、潜入時に倒れる隊員のものだ。

1998年に起きたキュリアン邸事件の解決者であり、リサの父親でもあるトーマス・ローガン。彼は、この世界を崩壊へと導いた原因に迫ろうとしていた。しかし、慣れない未知の生物との戦いに、仲間の多くは傷つき倒れ、彼もまた消息を絶ってしまう……。

デザイン原案

←スーツにコートという初代『HOD』の出で立ちから、随分イメージが変わった。むしろ若々しく見える。

■開発コメント

ロングコートを脱いで動きやすくなりました。娘からよく言われているのか、まえよりもファッションに気をつけているようです。Gもそうですが、どちらも自分が理想とする見事な歳の取りかたを体現しています。

■EFI研究施設ギャラリー1　施設の外観

世界有数の財閥関係者が出資しているといわれている、私設の研究施設。

主な活動内容の大部分は謎に包まれている。一部公開されている内容を見ると、"ヒトゲノムのカタログ化"、"生物決定論の証明"、"DNA 体細胞への介入"、"後天的RNA の存在システム"など、遺伝子に関する未知の分野に介入しているものが多い。

ビルのまわりには、侵入者を遮蔽する塀や柵が設けられ、ビルに入るためには、1ヵ所しかないゲートを通らなければならない。

→ゲートは、いまもしっかりと鍵で封印されている。

←荒涼とした荒野の中にそびえ立ち、まるで廃墟のよう。

←建材を外から何度も付け足して、必要な施設を増やしたかのように見える。EFI研究施設の外観。

CAUTION
DO NOT ENTER

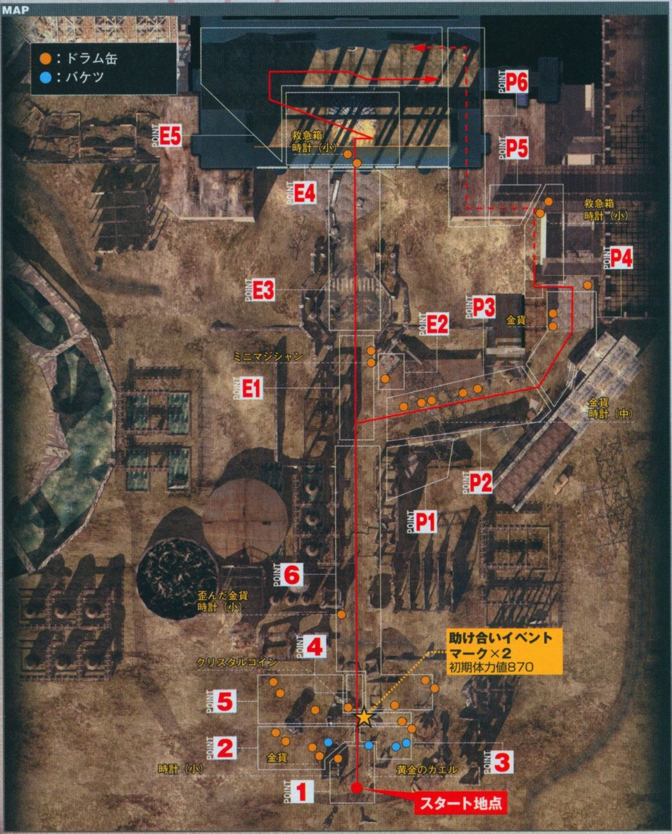
Chapter1 追走 Chasing Shadows

このチャプターでは、途中でふたつのルート選択を迫られる。腕に自信がない場合は、ENTRANCEルートをオススメ。比較的簡単にクリアーできるはずだ。

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	200	170	140	110	80	それ以下
必要ポイント2P	170	140	110	80	50	それ以下

規定タイム PARKING 2"40 | ENTRANCE 2"30

MAP



POINT 1 手前の敵から早めに処理

出現エネミー マーク、マークⅡ、ジュリー

潜入した最初の場面では、4体の集団がこちらに向かってくる。左端のジュリーがいちばん近いように見えるが、駆け寄ってきて最初に攻撃を仕掛けてくるのは右のマーク。まずはコイツに弾を撃ち込んでやろう。

つぎにカメラが左を向くと、警備員の詰め所から、窓を割ってマークとマークⅡが合計3体出現する。左端のマークが最初に起き上がって攻撃してくるので、コイツを最初に倒してから、あとの2体を葬り去れば問題なくクリアーできる。

⬅最初に右のマークが攻撃してくる。

⬆背後のクリスタルコインに撃ち込みながら、残る敵を倒せば高得点。

⬅最初に起きてくるのは左のマーク。

⬆続々と起き上がってくる。追い撃ちを済ませたら、すぐにリロード。

POINT 2 画面の右端に要注意

出現エネミー モーリス

ここはミスを起こしやすい場面。さきほどのポイントで詰め所の3体を処理したあと、右を向いた瞬間が非常に危険なのだ。右の写真のとおり、画面が切り替わったときには、すでに右手前のモーリスが斧を構えている。このため、すぐに胸を目がけて攻撃を開始しないと間に合わない。ここでリロードをしているようでは遅すぎるのだ。ポイント1の詰め所で敵を倒し終わった直後にリロードを済ませておき、まえもって画面の右のほうを狙っておこう。

⬆これが出現直後の位置。右のモーリスにあらかじめ狙いをつけておく。

［タイムアタックの場合］

サバイバルモードでは、奥のドラム缶に歪んだコインが隠れているが、タイムアタックでは時計（小）が手に入る。生命線となるだけに、絶対忘れるな！

⬅7秒の補給は、かなりデカイ。

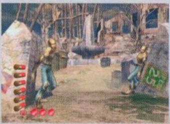
POINT 3 左右に気を配る

出現エネミー チャールズ、マーク

チャールズ2体が出現する。耐久力が高い敵なので、頭を狙って何度も撃ち込むこと。チャールズを2体とも倒すと、崩れた建物の裏からマークが登場する。左右から1体ずつ現れるため、どちらを攻撃するか迷うが、距離が少し近い左のマークを優先するといい。

また、ここまでノーミスの場合は、マークの体力値が上がっている。このときは頭部が吹き飛んでも執拗に接近してくるので、すぐにほかのパーツに狙いを変えて体力を奪いきろう。

⬆チャールズを倒したら、廃液タンクから黄金のカエルを回収。



⬅ほぼ同時に、左右からマークが出現。

⬅左の奴が近いので、こちらを優先する。

POINT 4 ドラム缶を早めに壊す

出現エネミー モーリス、チャールズ

モーリス2体とドラム缶を抱えたチャールズが登場する場面は、下の写真のとおりに対処。ドラム缶が飛んでくるまでの時間を利用して、中央のモーリスを倒し、残りの弾でドラム缶を撃ち壊そう。つぎに左を向くともう1体チャールズが現れる。

⬆中央のモーリス、ドラム缶の順で。

⬆チャールズと、残ったモーリスを倒す。

⬆つぎのチャールズは、頭を下げて体当たりしてくる。かなり低い位置だが、頭を狙って突進を止めよう。

POINT 5 しっかり体力を奪いきる

出現エネミー モーリス、アステカ、マーク

カメラが振り返ると、そこにはモーリスとアステカ2体が出現している。最初に右のモーリスを倒し、リロードしてからアステカに弾を撃ち込む。アステカは、近づくとす速い一撃をくり出してくるので、距離が離れているあいだに両方とも倒そう。

⬆いちばん近い距離で斧を振り回そうとしているモーリスを倒す。

⬆後ろの奴にも散弾が当たるように、ちょっと左を狙うのがコツ。

［救け合いイベント］

カメラが振り返ると、このチャプターで唯一の救け合いイベントが発生する。赤く示された2体のマークを狙って撃ち込みを開始しよう。比較的余裕があるので確実に！

⬆撃退に成功すればライフゲット！

POINT 6 軌道を先読みで狙う

出現エネミー モーキン

地上にいるあいだに、できるだけモーキンに撃ち込んでダメージを与えておく。飛び立ったあとは追い回してタイムをロスしやすいが、ここでの対策は写真のとおり。倒してしばらく進むと、クルマの背後のドラム缶に歪んだ金貨が入っている。

⬆飛び立ったあと、真上から画面に入ってくる1羽をまず倒す。

⬆残る2羽が画面の中央を通過するので、両方撃ち落とす。

［タイムアタックの場合］

クルマの背後のドラム缶には、時計（小）が入っている。モーキンを倒したあと、ドラム缶が見えてきたらすぐ回収しよう。このあとすぐボス戦に突入するので、チャンスは一瞬だ。

⬆アイテムを取る時間は少しだけ！

BOSS登場 TYPE-0011 DEATH

PARKINGは25ページへ
ENTRANCEは27ページへ

Chapter 1 PARKING ルート

ENTRANCEよりも、敵の出現する場面が多く、規定タイムも長め。ランクSを取るには、努力を要する。

POINT P1 ボスと戦って駐車場へ進む

出現エネミー　DEATH、アステカ

地中から現れたボスに追いかけられながら、パーキングへと進む。ボスと戦う際は赤い攻撃ゲージに注意して、これをゼロにするよう、弱点である頭を攻撃するのがクリアーのコツ。

ボスの攻撃が一度終わったところで、トラックからアステカが3体降りてくる。最初に地面に降り立つ左端のアステカから攻撃すると効率がいいぞ。

このあと、カメラが背後を向いた瞬間、画面を横切るドラム缶にアイテムが入っていることを覚えておこう。

⬆頭の狙撃に慣れよう。このあとの出現では体力が上がっていく。

⬆トラックからアステカが降りてくるので、左、右の順番で倒す。

⬆このドラム缶の中身を、つぎのポイントで回収する。

POINT P2 ボスと戦いながらのアイテム回収

出現エネミー　DEATH

ここではボス攻撃2回目の途中で、さきほど壊したドラム缶の中身を回収する。トラックの前のドラム缶が、画面の右側を後ろから前へ過ぎ去っていくため距離は遠くなるが、ボスの攻撃をキャンセルしたあとが回収のチャンス。ボスとの戦闘中にも回収可能だが、自信がない限り避けたほうがいい。

⬆ショットガンの範囲が広いので、よく狙えば遠方のドラム缶の中からもアイテムが回収できる。

［タイムアタックの場合］

ボス戦途中のこのアイテム、タイムアタックでは時計(中)になるので何としても回収しよう。

⬆ここで手に入るタイムは15秒!

POINT P3 手前の敵を倒してドラム缶を破壊

出現エネミー　マーク、チャールズ、アステカ

ポイント4と同じく、チャールズが投げ飛ばしてくるドラム缶がネックとなる。4体のうち、手前にいる2体のマークを倒し、つぎにドラム缶を壊そう。左のチャールズを倒すついでに、背後のドラム缶から金貨を回収できればベスト。

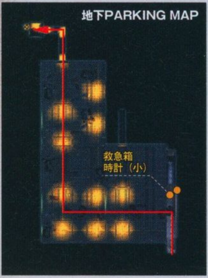
⬆手前のマーク2体を倒してリロード。

⬆チャールズを倒して金貨を回収!

⬆つぎに鉄骨を持ったアステカが登場。なかなか攻撃してこないので、落ち着いて1体ずつ倒そう。

POINT P4 階段下の敵を倒し、ライフを回収

出現エネミー マーク



カメラが階段の下を向くと、マークの集団が現れる。階段を上がってくるので、そのまえに上から弾を浴びせて倒す。す速くリロードして、すべて倒しきるまで撃ち込もう。この階段を降りると、正面にあるドラム缶の中に、救急箱が入っている。

⬆離れているように見えるが、す速く近付かれることも。油断するな。

⬅左のドラム缶から救急箱を回収。

タイムアタックの場合 +7"00

POINT P5 続々出現する敵を順番に倒す

出現エネミー チャールズ、アステカ、マーク、モーリス

パーキングへの侵入を阻むかのように、奥から敵がどんどん現れる。せっかく回収した救急箱をムダにしないためにも、油断せずに処理していこう。

階段を降りると、まず柱の向こうからチャールズが2体現れる。これを倒して柱を曲がると、アステカ2体とマークが1体現れる。最後にパーキングの奥から、モーリスが3体走り寄ってくるので、順次倒していく。

⬆チャールズは近距離に現れるので、あらかじめ頭の位置を狙っておく。

⬆左右のアステカを倒し、リロードしてマークに撃ち込もう。

⬆ダメージを周囲の敵にも与えるように、手前の中央胸を狙え。

POINT P6 ボスの攻撃ラッシュ

出現エネミー DEATH

ここからボスの最後の追撃が始まる。建物の上から飛び降りて姿を現す3回目の攻撃は、中央に構えて撃ち込めばいい。

4回目となる追撃は、これまで弱点が左右に大きく移動することはなかったのに対し、右から画面に入ってきて、そののちゆっくりと中央に移動する。このため、弱点を追いかけて、着弾点を右から中央にずらしていくのがコツ。

⬆3回目ではほど真ん中を狙う。ただし、これまでより撃ち込みが必要。

⬆4回目は、このとおり右側から弱点の頭部が出現し、移動開始。

⬆最後は中央の位置へ。ここまででゲージを半分減らしておきたい。

Chapter 1 ENTRANCEルート

PARKINGより敵の出現場所は少ないが、敵の出現数が多い。倒す順番をパターン化し、把握せよ。

POINT E1 ボスと戦って建物正面に直進

出現エネミー：モーリス、マーク、チャールズ、DEATH

ボスに追われながら、エントランスを目指して直進する。ボスからの攻撃を受けるまえに、赤い攻撃ゲージをゼロにするよう、頭部を狙え。ボス戦を終えたら、敵の集団が目の前に立ちはだかる。詳細は写真のとおり。

⬆赤いゲージがからになるまで撃ち込んで、ボスの攻撃を止める。

➡敵集団はこのような位置関係で出現。

⬅連続で手前のモーリス2体を倒す。

➡マーク2体を倒しドラム缶を破壊。

➡チャールズを倒したら、ドラム缶のミニマジシャンを回収。

POINT E2 弱点を狙って早めに倒す

出現エネミー：アステカ、マーク

視点が右の方向へ。ここにはマーク1体と、アステカ2体がいる。手前のシーンで、ミニマジシャンを出したものの回収できていない場合は、ここでも回収が可能だ。画面の左端に注目していると、ミニマジシャンの姿が確認できるはず。急いで回収するべし！

⬆手前と奥にいる2体のアステカをさきに倒し、リロードする。

⬆リロードが終わったら、残ったマークに撃ち込んで倒す。

POINT E3 正面玄関でライフを回収

出現エネミー：DEATH

ボス攻撃の2回目が終了すると、階段を上って建物の正面玄関へ入っていく。この玄関の入り口にドラム缶が2本あり、左側に救急箱が入っている。階段の下から見上げているあいだに、速攻で回収しよう。弾が階段と少し重なっていても回収できるので、積極的に！

⬆ボスの攻撃の2回目。頭部を狙って撃退しよう。

⬅階段を上りきるまえに回収。

タイムアタックの場合　7"00

POINT E4 重なり合った敵を倒す

出現エネミー モーリス、マーク、アステカ、アステカ

建物に入るまえに必ずリロードを済ませ、手前にいるモーリスを大急ぎで倒す。このあと、背後に続くマークを処理。つぎに右を向くと、玄関ホールの中央に4体の集団がいる。これは、いちばん後ろに控えているチャールズが近付いてくるまえに、手前の3体を倒すのがポイント。このあと、並んでいるアステカ2体を倒すと、ボスが強引に外から侵入してくる。

⬅玄関に入ると、いきなりこの状況。

⬆この集団は、まず右のマークを倒し、中央のモーリスを倒す。

⬆マークが倒れるころにはチャールズが接近しているので、頭を狙撃。

⬆無理に両方に手を出さず、1体ずつ確実に撃ち込んで倒そう。

POINT E5 ボスの攻撃ラッシュ

出現エネミー DEATH

ガラスを破って玄関ホールに侵入してきたボスと、戦闘をくり広げる。ボスの攻撃3回目は、正面の位置からこちらに向かってひたすら走ってくる。これまでと同じように、頭を狙ってダメージを与え続けて攻撃をキャンセルする。

そしてまたすぐに4回目の攻撃が始まる。カメラが背後を振り返ると、ボスが近くまで接近してきている。4回目はボスの内部的な体力値が上がっているため、より正確な狙いを意識して撃ち込もう。

⬆ボス攻撃3回目。これまでと同じく、中央頭部を狙って撃つ。

⬆4回目の攻撃は、かなり近めの距離で始まる！

⬆正確に頭を狙って連射し、大量のダメージを与えないと危険だ！

各ルートそれぞれの進む先は？

チャプター冒頭で選択する、PARKINGとENTRANCEというふたつのルート。このどちらを選んだかによって、このあとの選択肢に影響が現れる。

チャプター2以降は、エレベーターを使ってどのフロアに進むかを決めていくのだが、ここでの選択肢はチャプター1で進んだルートによって異なるのだ。

⬆正面玄関と駐車場、どちらのエレベーターを使う？

Chapter2の選択肢

PARKINGルート
- ◉D.B.R. 研究室
- ◉L2_バイオプラント
- ◉管理情報システム部 東棟

ENTRANCEルート
- ◉EFIゲノム研究室
- ◉L3_バイオ実験室
- ◉管理情報システム部 西棟

SECRET FILE PART 02

本作の主人公、リサ・ローガン。連絡が途絶えた父親を捜しに、ショットガンを手に施設へ足を踏み入れるたくましい彼女。実際はどんな女性なのだろうか。

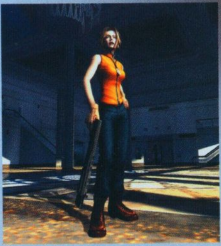
■PROFILE

Lisa Rogan
(リサ・ローガン)
身長 … 172cm
体重 … 50kg
性別 … 女性
年齢 … 20歳
出身国 … アメリカ

⬅明るく快活そうな印象のバストアップCG。金髪は母親譲りだろうか?

➡CGイラストよりもやや大人びた感じだが、快活な印象は変わらない。

本作でメインのプレイヤーキャラクターを務めるのは元AMSトップエージェント"トーマス・ローガン"の娘、"リサ"。EFI研究施設へ向かった父親から連絡が途絶えて2週間……。ママの頼みだと言い張る彼女は、父のかつての相棒"G"のもとを訪れるのだった……。



⬆行動的で負けん気が強いため、父親に似ているとよく言われるが、彼女にとっては誉め言葉になっていないようだ。

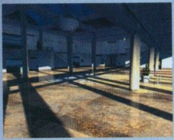
■開発コメント

明るくて活発な女性をビジュアル的にも意識したキャラクターにしています。

親から引き継がれた強い意志が見える反面、親と子の関係や少し大人になりきれていない行動など、若者に近い等身大の心理を出しました。

■EFI研究施設ギャラリー2　EFI研究施設ビル入り口　パーキング／エントランス

現在は荒廃が進んで見る影もないが、以前は共用スペースとして緑や水が豊富にあった。入り口まで、クルマなどでアプローチできる作りになっている。

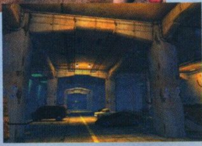


⬅ホールは比較的美しい状態のようだ。

⬅人の気配はまったく感じられない。

⬆廃墟化が進みすぎて、クルマどころか人が通るのも危険な状態に。

➡クルマやトラックも置き去りに。



➡大勢の職員が使っていた駐車場。

CAUTION

DO NOT ENTER

D.B.R. Institute
D.B.R. 研究室

おぞましい研究が行われていたと思われる建物の中には、吸血コウモリやヒルなどが蠢いている。出現する敵もバラエティー豊かだ。さまざまな種類の攻撃に対処しよう。

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	280	250	220	190	160	それ以下
必要ポイント2P	230	200	170	140	110	それ以下

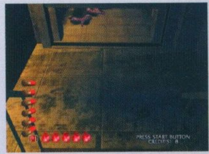
規定タイム	5"30

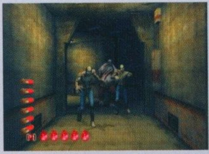
MAP

POINT 1 通路での戦闘

出現エネミー マーク、アシッド、チャールズ(青)、モゥラー

モゥラーが見え始めた直後は階段を降りている最中なので、視線が揺れて照準がつけにくい。ムダ弾を撃たず、降りてから一気に倒すのが基本だ。より早く倒すなら、見え始めた瞬間に画面の中央、最上部を撃つとよい。そのあとのゾンビ3体は、頭を狙って撃つと早く倒せる。さらに天井からアシッドが2体登場。最初は左上に照準を合わせておけば大丈夫だ。


⬆まずシャッターの下からモゥラーが出現。確実にしとめよう。


⬆マーク2体とチャールズ1体が登場。マークは頭を狙おう。

⬆アシッド2体が天井を這ってくる。左→右の順番で倒していく。

POINT 2 チャールズの首を狙え

出現エネミー カゲオ（上半身）、ジュリー、アステカⅡ、チャールズ（青）

最初にチャールズ3体、つぎにカゲオ（上半身）が登場。難しいのは最後のチャールズとアステカⅡの複合攻撃だ。ここは飛び出してくるチャールズを無視し、手前のチャールズの首のあたりを連射しよう。すると背後のアステカⅡにも当たる。

⬆シャッターが開いてチャールズ3体が出現。首のあたりを狙うとよい。

⬆ドアの陰からカゲオが3体出現。1体遅れて出現するのを忘れずに。

［タイムアタックの場合］

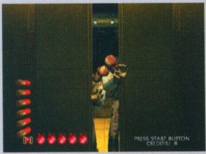
チャールズ2体とアステカⅡの攻撃は、走り出てくるチャールズをさきに倒す。最初は画面左を狙い、すぐに狙いを中央に移して撃ち込む。早く倒せば奥の2体のジュリーが撃てるぞ。

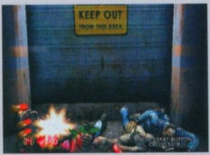
⬅通路の奥のゾンビでタイムを稼ぐ！

POINT 3 シャッターからはい出るゾンビ

出現エネミー マーク、カゲオ（黒）、ジュリー

エレベーターに乗り、ドアが開きかけたところでゾンビが登場。中央に照準を合わせておけば早く倒せる。エレベーターを降りると救出ポイントが出てくる。そのあとのシャッターの下からはい出るゾンビは、画面の最下段を横に掃射しよう。


⬆ドアの隙間からまず2体、開いてからも2体ゾンビが出現する。



⬆視点が多少上下にぶれるが、画面の最下段を撃っていればよい。

［救出ポイント］

ゾンビが4体出現するが、救出するには2体を倒せばよい。画面やや左寄りに1体、中央にもう1体がいる。最初に左に3発、つぎに中央に3発撃つ。リロードせずにしとめよう。

⬅1体に3発ずつ撃つのがコツ。

POINT 4 白衣の悪魔の強襲

出現エネミー　マーク、フレデリック、アステカⅡ

まずアステカⅡが箱を持って出現。投げつけられないように、モニターから狙っていこう。モニターと頭部を同時に撃つのが理想だ。そのあと、フレデリック2体が奥から出現し、メスを投げてくるので確実に撃ち落とすこと。アステカⅡを倒したあと、空の箱を撃っていると不意を突かれてメスを食らいやすいので注意。箱を撃たずに早めにリロードしておいたほうが無難だ。フレデリックはメスを投げたあと突進してくるので、連射で対処しよう。さらにロッカーから3体ゾンビが出てくるが、落ち着いて頭部を撃てば難しくない。

⬅箱からさきに撃てば確実に倒せる。

⬅手前の箱はおとり。不意を突かれるな！

⬆ロッカーから3体のマークが出現。頭を狙って1体ずつ対処する。

POINT 5 ヒュウとナメクジのラッシュ

出現エネミー　カゲオ（上半身）、ヒュウ、モゥラー

部屋の角を曲がると、机の下に上半身だけのカゲオが4体出現する。ここはさほど難しくないが、タイムを節約できる重要な場所。画面左下にあらかじめ照準を合わせておき、1発で複数のカゲオを倒すと効率がいい。つぎの部屋に入ると、檻の中のヒュウが3体飛び出してくる。ここは中央に3体並ぶので、1発で同時に倒すチャンスだ。また、この場面の左の箱にミニマジシャンがいるので、忘れずに回収する。ヒュウを倒すと、檻の近くに今度はモゥラーが6匹出現する。画面右下から中央に向かって斜めに並ぶので、位置を覚えてテキパキと倒すこと。

⬆上半身だけのゾンビが机の下から出現。慣れれば瞬時に粉砕できる。

⬅この場所のヒュウは動きが遅い。

⬅1発で2匹のモゥラーを撃つと早い。

POINT 6 メスを確実に撃ち落とせ

出現エネミー　マーク、チャールズ(青)、フレデリック

モゥラーを倒すと、後ろからマーク2体とチャールズが襲ってくる。まず狙うのは中央のチャールズ。そのあとで左右のマークを倒すといい。コイツは耐久力が低いので、頭部を狙えば一瞬で倒せる。プレイヤーとの距離は近いが、慌てずに対処すること。この3体のゾンビを倒すと、奥の出口からフレデリックが2体連続して出現する。1体目は出口のドアが開いた瞬間に弾を撃ち込んでやる。これでメスを投げるまえに倒すことが可能だ。2体目は出口を高速で横切りメスを投げてくる。最初に飛来するメスを撃墜、そのあとに落ち着いて迎撃する。

⬆中央のチャールズに3発、左右のマークを2～3発で倒すとよい。

⬅ドアが開いた瞬間に画面中央を撃つ！

⬅2体目は出口のやや右寄りを狙う。

POINT 7　攻撃の優先順位を把握せよ

出現エネミー　アシッド

部屋を出ると、すぐに頭上からアシッド3体が出現する。通路に出た瞬間に右のアシッドが見えるが、もっとも近いのは左のアシッド。必ず左のアシッドから撃つようにしよう。左→右→左の順番で倒していく。狙いが上に外れやすいので注意。

⬆通路を出ると一瞬右にアシッドが見える。しかしこれはワナだ。

⬆必ず左のアシッドから撃っていこう。画面最上部から少し下を狙う。

［タイムアタックの場合］

アシッド3体を倒したあと通路を進むと、正面にドラム缶が3つ置いてある。この3つのうち、右端のドラム缶にはアイテムが入っている。回収すると7秒増えるので忘れずに！

⬅アシッドを倒したらすぐに撃て！

POINT 8　カプセルの中で生まれたゾンビ

出現エネミー　マーク、ヒュウ、モゥラー

部屋に入るとカプセルを破ってヒュウが6体登場する。ここは最初に左前列のヒュウを1体撃ち、つぎに右2体のヒュウを連射して一気に倒すと早い。直後に現れるモゥラーは、画面中央に集まってくる。中央一帯を狙って1匹ずつしとめよう。

⬆飛びかかられないように、最前列のヒュウから順に撃っていく。

⬆モゥラーは地面をはいずり回り、中央付近に少しずつ寄ってくる。

［救出ポイント］

パートナーが左にいて、右からマーク2体が襲いかかっている。ここはマークが2体、手前と奥に重なって移動している。手前のマークに狙いをつけたら、そこをひたすら連射しよう。

⬅連射で2体のゾンビを撃ち抜く。

POINT 9　振り向いた瞬間に撃て

出現エネミー　マーク、ヒュウ、デビロン

最初はデビロンの集団が出現し、その直後に本棚の上を2匹のヒュウが走ってくる。注意すべきはそのあとだ。左の本棚の陰からマークが不意を突いて出現する。反応が一瞬でも遅れるとダメージ確定。視点が左を向いた瞬間に連射しよう。

⬆この場所のデビロンは難しくない。時間をかけずにてきぱきと始末する。

⬆突然現れるので、場所を覚えておかないとほぼ対処できない。

［タイムアタックの場合］

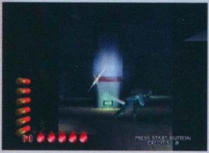
本棚の上からやってくるヒュウは、必ずどちらか1体を集中して攻撃すること。遠くにいるうちに1体倒してしまえば、飛びかかられるまえに2体とも倒すことができるはずだ。

⬅近づかせるまえに遠くで倒したい。

POINT 10 危険なメスの乱舞

出現エネミー フレデリック アステカⅡ

まず通路の奥からフレデリックが1体出現。これを倒すと、アステカⅡが2体襲ってくる。難しいのはそのあとのフレデリック3体だ。右端のフレデリックが本棚の陰から見えたらすぐに連射して対処しよう。右から順にメスを投げてくるので、最初の6発を右と中央のフレデリックに撃ち込む。そしてすぐにリロードし、左のフレデリックのメスを撃ち落とそう。


↑1体のフレデリックが出現。メスを撃ち返しながら連射して倒す。

↑アステカⅡは頭部を狙い撃つと、時間をかけずに倒すことができる。

↑最初の6連射で、右と中央のフレデリックが投げるメスを撃つ。

POINT 11 机の下のライフを見逃すな!

出現エネミー ヒュウ、チャールズ(青)

机の上に肉塊が置かれていて、チャールズがそれをむさぼっている。チャールズは耐久力があるので、首の部分を狙ってガンガン撃ち込もう。そのあと、天井の通気孔からヒュウが飛び降りてくる。タイミングを覚えておけば、出現直後に倒せる。

↑頭部のみを狙うと外しやすいので、少し低めに首のあたりを撃とう。

↑出現まえから位置を予測しておき、落ちてきた瞬間に頭部を撃ち抜く。

↑ヒュウが落ちてくるシーンでは、左にある机の下の箱に救急箱が入っている。ヒューを倒したらす速く回収!

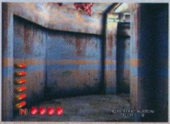
タイムアタックの場合 +7"00

POINT 12 連射で吸血コウモリの大群を倒せ!

出現エネミー アシッド、デビロン

ダクトの金網が外れ、デビロンの大群が押し寄せてくる。ここは撃つタイミングが難しく、ダメージを食らいやすい難所。金網が外れたら、一拍おいて連射しよう。撃ち始めるタイミングが早すぎると最初の数発がムダ弾になるため、リロードの瞬間にやられてしまう。また、ときおり左に仲間はずれになっているデビロンがいるので、撃ち逃さないように注意。2回リロードして18連射すれば全滅させられるだろう。デビロンを倒して部屋を出るとアシッドが登場する。ここは中央に3体寄って出現するので、画面の中央、最上部に向けて連射しよう。

↑金網がはずれたら一拍おいて、デビロンが見えた瞬間から連射せよ!


↑通路に出るとアシッドが3体登場する。

↑一点を狙って動かさずに連射する。

BOSS登場 TYPE-0028 FOOL

→ 86ページへ

SECRET FILE PART 03

謎の多い男、G。トーマス・ローガンのかつての相棒だった彼が、リサの依頼を受けてローガン救出に向かう。彼の素性は……、相変わらず謎めいている。

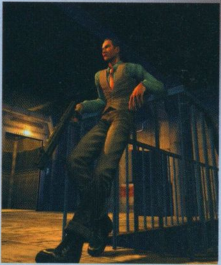
■ PROFILE

G
身長　… 183cm
体重　… 77kg
性別　… 男性
年齢　… ？(推定50歳前後)
出身国 … ？
所属　… 元AMS

⬆精悍な顔つきはそのままだが、以前の無表情な彼とはどこか違う。

➡ショットガンを肩にもたげ、どことなくワイルドな印象のデザイン原案。

"トーマス・ローガン"のかつての相棒、"G"。目的を達成するためなら、あらゆる手段が正当化されると考えていたデジタルな人物であった。しかし、キュリアン邸事件から始まる一連の出来事は、彼の心に大きな変化をもたらす要因となったようだ……。



⬆2003年の世界崩壊に、以前自分が担当した事件が関与していると考えた彼は、単独で調査を続けていた。

■ 開発コメント

ダンディーな中年になったというイメージで考えています。顔がコワイということも言われますが、今回はデジタルで冷徹な面を押し出すのではなく、アナログ的な暖かさをキャラクターに盛り込んでいるつもりです。

■ EFI研究施設ギャラリー3　D.B.R.研究室／EFIゲノム研究室

生体に関する研究が行なわれていた施設。生物実験が多く行なわれていた名残と形跡が、閉ざされた檻や血なまぐさい部屋などから見て取れる。

➡リフトで運ばれていたのは、実験用生物だったのだろうか。

➡施設の資料庫。おそらく遺伝子関連の資料が埋もれている。

⬆正面に肖像画が飾られているが、手入れはされていないようだ。

⬇かつては研究所の職員で賑わいを見せた休憩スペース。

⬅巨大な怠け者、FOOLが飼われている円形の檻。

CAUTION

DO NOT ENTER

EFI Genom Ward
EFI ゲノム研究室

遺伝子研究が行われていたこの一棟では、怪物たちに混ざってゾンビと化した研究員が襲ってくる。す速いモーションで投げつけてくるメスの攻撃には要注意だ。

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	250	220	190	160	130	それ以下
必要ポイント2P	205	175	145	115	85	それ以下

規定タイム	5"10

MAP

POINT 1 肖像画の部屋での戦い

出現エネミー チャールズ（青）、カゲオ（黒）、アステカⅡ

まず左右からチャールズが2体飛び出してくる。1体ずつ連射して倒そう。肖像画のかかっている部屋に入り、右にカメラが向くとカゲオが出現。距離が近いので速やかに撃つこと。つぎに左を向くと、カゲオが3体、アステカⅡが1体登場する。カゲオとの距離は近いが、耐久力は低いためさほど怖くない。むしろ耐久力のあるアステカⅡのほうが危険なのだ。

⬆ドアを破ってチャールズが出現。耐久力はあるが動きが遅い。

⬆突然カゲオが現れるが、1〜2発撃つだけで粉々になる。

⬆カゲオよりアステカⅡに注意。カゲオは2体同時倒しが可能。

POINT 2 上下から襲いくる敵

出現エネミー ヒュウ、デビロン、モゥラー

デビロン、ヒュウ、モゥラーの順に敵が出現。浮遊しているデビロンの群れは、距離が遠いので余裕をもって対処できる。通路を進むと、天井のダクトからヒュウが2匹出現。すぐに倒さず、攻撃してくる寸前までコインを撃ってスコアを稼ごう。

⬆吸血コウモリのデビロンを、連射で一掃してから進んでいく。

⬆モゥラーは的が小さいので、一匹ずつしっかり狙って撃とう。

［タイムアタックの場合］

ヒュウが上から落ちて来るまえに、画面の中央に狙いを合わせておこう。そして落ちてきたら、即座に頭を吹っ飛ばす。そのあとのモゥラーは、1匹ずつ位置を覚えて狙い撃ちをする。

⬆出現と同時に撃って瞬殺だ。

POINT 3 エレベーターが開いた瞬間に撃て

出現エネミー マーク、アシッド

天井を見上げるとアシッド2体が襲ってくる。1匹ずつ狙いを定めて撃とう。エレベーターの中にはマークが待ちかまえている。エレベーターの扉が開いた瞬間に画面中央を撃ち、瞬時に2体のマークを倒すといい。そのあと残りの2体を撃つ。

⬆エレベーター内の箱の中には、時計が入っている。敵を倒すことだけに熱中せず、忘れずに回収しよう。

⬆2体のアシッドは、左からさきに1体ずつ撃って倒していく。

⬆扉が開きかかったら2体を瞬殺。残りは落ち着いて頭部を狙う。

タイムアタックの場合 7"00

POINT 4 通路内の挟撃

出現エネミー マーク、カゲオ（黒）、アシッド

エレベーターが到着し、扉が開くとすぐにマークが出現。乗り込むときと同じように、扉が開いた瞬間に画面中央を撃つ。通路に出るとアシッドが3体やって来る。これは中央寄りに狙いをつけて連射すれば問題ない。そのあと救出ポイントとなる。

⬆扉が開きかけたらマーク2体が顔を出してくる。頭部を撃とう。

⬆狙いを動かさなくても、中央の最上部を撃てば3体とも倒せる。

［救出ポイント］

襲ってくる左右2体のカゲオに、それぞれに3発ずつ撃ち込めるかがポイント。リロードする余裕はないので、3連射で1体しとめたら、速やかにもう1体に狙いをつけて連射する。

⬆正確に3発ずつ狙って撃ち込め！

POINT 5 お食事中のゾンビを軽く一蹴

出現エネミー マーク、カゲオ(黒)、カゲオ(上半身)、アステカⅡ、ミートマン

部屋に入ると、ゾンビの集団が机の上の肉塊をむさぼっている。ゾンビたちがこちらを向いたら連射して一掃しよう。つぎに、地面に上半身だけのカゲオが4体出現。油断していると意外に早く飛びかかってくるので注意する。耐久力はさほどないので、しっかり狙って撃つこと。そのあと、アステカⅡが2体登場。耐久力があるので、積極的に頭部を狙って撃っていこう。

⬆数は多いが、距離があるので連射していれば問題なく倒せる。

⬆上半身だけだと思って油断していると飛びかかってくるぞ。

⬆アステカⅡは耐久力と突進力が高い。確実にダメージを与えよう。

POINT 6 本棚の上のライフを見逃すな

出現エネミー カゲオ、フレデリック、アステカⅡ、チャールズ（青）

カメラが切り替わると、近距離にカゲオがいる。速やかに倒すこと。つぎにフレデリックが3体登場し、メスを投げてくる。画面の中央付近に6発連射し、3本のメスをすべて撃ち落とせば怖くない。そのあとのチャールズとアステカⅡは連射で対応。

⬆視点が左に向くと目の前にカゲオが！　驚いていないですぐに撃て!!

⬆3体とも耐久力が高い。左から順に、撃ち負けないように倒していく。

⬆フレデリック3体の背後の本棚の上に、救急箱が入っている箱がある。倒したらすぐに救急箱を回収!!

タイムアタックの場合 7'00

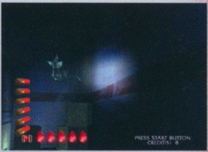
POINT 7 本棚の上からの襲撃

出現エネミー　フレデリック、ヒュウ、デビロン

まずヒュウが2体、本棚の上を走って来る。さきに右のヒュウを集中的に狙って、遠くにいるうちに倒してしまおう。1匹を早めに倒すことができれば、2匹目もラクに対処できるはずだ。これでタイムの節約にもなる。つぎはフレデリックが突然現れ、メスを投げてくる。メスを確実に撃ち落としてから本体を狙うこと。そのあとに出現するデビロンは、連射で倒す。

⬆遠くにいるうちによく狙って連射し、1体をさきに倒してしまう。

⬆フレデリックは左に動くが、メスは中央に飛んでくるので注意。


⬆デビロンが出現するシーンで、下の箱を撃つとミニマジシャンが登場。

POINT 8 実験室で生まれるゾンビ

出現エネミー　アシッド、ヒュウ、モゥラー

［救出ポイント］

ここはパートナーが左に、襲うゾンビが右に2体いる。ゾンビは近い位置に2体重なっているので、リロードなしでは倒せない。撃ち負けないように、ひたすら狙いを定めて連射する。

⬅1体倒しても油断せず撃ち込め。

救出ポイント後に、カプセルの中からヒュウが5体出現。前列のヒュウから順に倒そう。部屋を出ると、天井からアシッドが3体やって来る。3体とも中央に寄っているので、画面中央の最上部を狙って撃つといい。

⬅狙いを大きく動かさずに天井を撃つ。

［タイムアタックの場合］

カプセルから出てくるヒューは、飛び掛かって来るまえにすばやく倒そう。左に3体いるので、まず左に約3発撃って最前列のヒュウを倒す。そのあと、右→左の順で撃つと効率がいい。

⬅撃つ順番でタイムに差が出る。

POINT 9 フレデリックの投げるメスに注意

出現エネミー　マーク、マークⅣ、フレデリック

まず通路の突き当たりにシャッターがあり、その下からマークが4体はい出てくる。頭部を狙い、確実にしとめよう。そのあと部屋に入ろうとすると、遠くからフレデリックがメスを投げてくる。メスの速度は速いので、安全確保のためにも、メスを撃ち落とすことを優先させる。そのあと本体を狙うのが基本だ。この敵を倒すと、続けざまにもう1体のフレデリックがやって来る。この2体目のフレデリックは近い距離から突然現れるため直前にリロードしていないと危険だ。メスを撃ち落としつつそのまま6連射し、本体に突進されるまえに粉砕しよう。

⬆シャッターの下からゾンビがはい出てくる。軽く蹴散らせ。

⬅メスを確実に撃ち落としておく。

⬅2体目のほうが距離が近いので注意。

POINT 10 檻を破ったタイミングで連射

出現エネミー　ヒュウ、モゥラー

モゥラーが4匹出現し、床をうごめく。1匹ずつ狙って撃っていこう。これをすべて倒すと、足下から2匹モゥラーが追加される。距離は近いが、落ち着いて対処しよう。そのあと、囚われていたヒュウが檻を破って飛び出して来る。檻の中にいるときはいくら連射しても致命傷を与えられない。ムダ弾を撃たず、飛び出してきたときに6連射できるようにしておこう。

⬆足下にモゥラーが6匹出現。狙って撃てばさほど怖くない。

⬆檻の中にいるときは、いくら連射しても倒せないので慌てずに。

⬆檻から出てきた瞬間に、タイミングよく連射して一気に倒す。

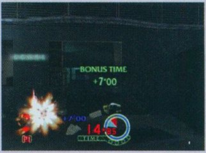
POINT 11 オフィスでの死闘

出現エネミー　ヒュウ、アステカII

このあたりは敵の攻撃が途切れず、連続して行われるのでやっかいだ。最初のモニターを持ったアステカIIが2体登場する。箱からさきに撃ち、投げさせないようにしよう。そのあと天井からヒュウが出現。動き出すまえに頭部を狙い撃ちすること。

⬆モニターに狙いをつけ、壊してから本体を撃つと安全に倒せる。

⬆ヒュウが天井のダクトから落下してくる。頭部を撃って瞬殺すべし。



⬆ヒュウが出現するシーンの左側に箱の中に時計がある。忘れずに回収するようにしよう。

タイムアタックの場合　7"00

POINT 12 吸血コウモリの群れ

出現エネミー　チャールズ（青）、デビロン

オフィスでヒュウを倒したあと、すぐに視点が変わってダクトが映し出される。このダクトから、デビロンの集団が飛び出してくるので注意しよう。ダクトからデビロンが出てくるのを確認したら、できるだけ早く連射すること。6発撃ったらすぐリロード、これをくり返して連射を続けよう。ダクトとプレイヤーとの距離は近いが、群れの数はさほどでもないので、しっかり撃てば撃ちきれるはずだ。それでもヒュウを倒したあと、リロードしておかないと危ないのだが……。デビロンを倒し、部屋を出るとチャールズが2体出現する。これがボス直前の敵となるが、これまでの敵に比べれば怖くない。首のあたりを狙って、1体ずつ連射しよう。

⬆ダクトからデビロンの群れが出現。きちんと連射できれば大丈夫。

⬆チャールズが2体登場。これを倒せばボスにたどり着ける。

BOSS登場 TYPE-0028 FOOL ➡ 86ページへ

SECRET FILE PART 04

5人のプレイヤーキャラクターがいる中でも、メインで活躍するのがこのふたり、リサ・ローガンとG。このコンビが戦う様子を描いた美麗CGイラストをご堪能あれ。

開発チーム渾身のCGイラストを奪取。研究建物の中での緊張感あふれる戦闘シーンや、ゲーム中に体験するあのイベントやこのシーンが、美しく再現されている。二人称視点から見ると、意外に新鮮だ。

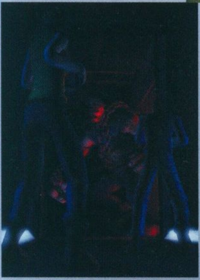
Lisa Rogan & G

デザイン原案

➡もはや八方塞がり。さぁどうする!?

⬅DEATHから逃れて、ほっと息を吐く。

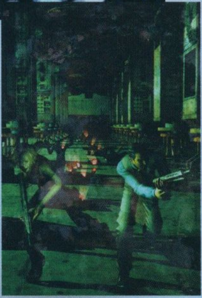
⬆壁を突き崩してレイモンドが現れた。これは本当に恐ろしい!



⬆管理情報システム部。警備員の追撃に、一瞬凍り付くふたり。

➡サンサンの触手攻撃のスピード感がリアル!

⬅Gを救う、助け合いイベントでのワンシーン。



⬆ゾンビを倒して先を急ぐ表情は、戦闘を楽しむようにも見える。

■ はみ出しデザインワーク

今回新たに武器となったショットガンや、時計アイテムのほか、デザインワークの隙間に生まれたゾンビのおちゃめなイラストをここで紹介しよう。

➡右端の強面は、ボツになったゾンビの原案だろうか。左端のおじさんは……ゲーム中に見かけたらご一報を。

⬆いかつくて未来的なデザインが決定稿となったショットガン。

⬆アナログやデジタル、さまざまな案があった。

⬅いちばん恐いのは、冷静に風を送るリサなのかも!?

CAUTION

DO NOT ENTER

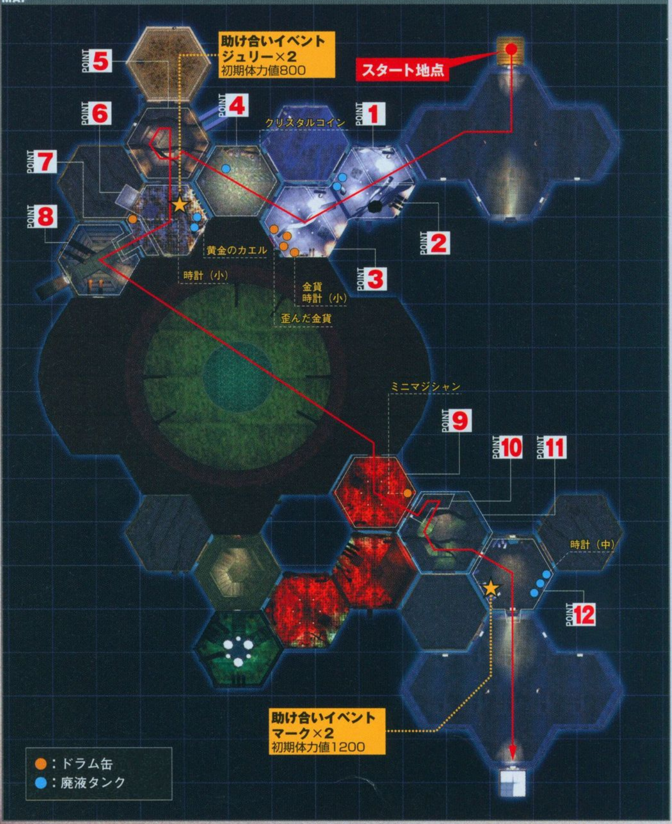
L2 BIO Plant
L2_バイオプラント

あちこちに植物の根が絡みつき、植物との融合を試みたゾンビが触手のような腕をしならせて襲いかかってくる。虫のような小動物にも細心の注意を払って進もう。

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	200	170	140	110	80	それ以下
必要ポイント2P	170	140	110	80	50	それ以下

規定タイム	4"15

MAP



POINT 1　アイテムの出しかたに気をつける

出現エネミー　エビタン、ジュリー、ピーコ

扉が開くと、部屋の中にエビタン2体とジュリーがいる。ここで注意したいのは、部屋の突き当たりにある、ふたつのアイテム入りドラム缶。これは、両方ともあとで回収が可能だが、ここで3体の敵を倒す際、散弾が背後に広がって勝手にドラム缶が壊れることがある。こうなった場合は、あとに残しておいてもアイテムは消えてしまう。ただちに撃って回収すること。

⬆扉が開くとエビタン2体とジュリーの3体が重なり合って現れる。

⬆3体のはるか後方に、歪んだコインの入ったドラム缶がある。

⬆この部屋に入ると、最初に右の窓からピーコが入ってくる。

POINT 2　敵を倒しながらアイテム回収

出現エネミー　プッチ、サンサン、ケイン

部屋の奥、正面の床にはプッチの大群がはっている。これを倒すと、左からサンサンが現れる。サンサンを倒すと視点が右へ。ここでケインが2体現れ、右の奴が最初に攻撃してくるので、右、左の順番に倒す。ここで、正面のドラム缶のアイテムが未回収なら、ケインを倒したあとに回収しよう。右のドラム缶に歪んだコイン、左端には金貨が入っている。

⬆このプッチは遠方にいるので、複数を巻き込んで倒しやすい。

⬆サンサンが現れる。3体とも撃退したら、リロードしておく。

⬅ケインを倒したらアイテムを回収。

タイムアタックの場合　7'00

POINT 3　天井からぶら下がった敵に注意

出現エネミー　ケイン、レイモンド

ここは要注意ポイント。カメラが一瞬右を向くが、すぐにもとに戻る。すると目の前にケインがぶら下がっているので、つい真正面の腰に撃ち込んでしまいがち。しかしこれでは距離が近すぎるので大ダメージとはいかず、なかなか倒せない。

そこで狙うのは、かなり上のほうにあるケインの頭。ここをピンポイントで撃ち抜かないと、ほぼ蹴りを食らってしまう。

このあとは、扉の向こうからレイモンドが現れる。凶悪なチェーンソーは弾をはじき返すので、これを避けて、頭や胸を狙う必要がある。レイモンドはチェーンソーで斬りかかってくるときに隙ができるため、大きく腕を振り上げた瞬間に頭を狙うと、比較的簡単に倒せるぞ。

⬆ぶら下がっているケインは、頭や胸など、体の上のほうを狙おう。

⬆レイモンドが振り回すチェーンソーを避けて、頭や胸に撃ち込め。

POINT 4 敵を倒しながらアイテムに撃ち込む

出現エネミー ピーコ、エビタン

レイモンドが出てきた部屋に入っていくと、左にピーコが2体いる。覚えておいて画面の少し左を狙えば、ジャンプされるまえに倒せる。撃ちもらしてジャンプ攻撃が始まったら、1体ずつ画面の中央に飛んできたところを狙えばいい。つぎにカメラが右を向いた瞬間、扉の右横にある廃液タンクを破壊してクリスタルコインを出しておく。右の箱からはエビタンが出現するので、これを瞬殺してクリスタルコインを撃つ。つぎに左の箱から出てくるエビタンを倒し、再びクリスタルコインに弾を浴びせる。スコアを稼ぐためにも、可能な限り撃つべし！

⬆まず部屋の左にいる2体のピーコを倒すこと。

⬆アイテムは右のエビタンの横。

⬆左のエビタンを倒し、アイテムを撃つ！

POINT 5 螺旋階段の危険地帯

出現エネミー ケイン、コエビタン、アステカⅡ

螺旋階段のある部屋に進むと、左にケインがいるので即座に頭を狙って倒す。カメラが振り向くと、ダクトから2体のコエビタンが滑り出てくる。左側からさきに攻撃してくるので、こちらから倒していこう。

螺旋階段を上る途中で、2体のアステカⅡが廃液タンクを抱えてこちらを狙っている。ここは1体に集中して弾を浴びせてリロードし、廃液タンクを2発で破壊する。この階段を上がると、生き残ったアステカⅡが向かってくるので頭を撃つ。

⬆距離が近いので、頭部を狙えばすばやく倒すことができる。

⬆飛びかかって攻撃してくるまえに、左のコエビタンからさきに倒す。

⬆1体だけでも倒しておくと楽になる。

⬆あとは残った奴を倒すだけ。

POINT 6 まずは仲間を救出する

出現エネミー ジュリー、レイモンド

［助け合いイベント］

2体のジュリーを相手に、仲間を助ける。左側のジュリーがさきに蹴ってくるので、優先的に倒すと安全だ。

⬆背後の黄金カエルはあとで回収。

助け合いイベントが終わると、金網を切り裂いてレイモンドが登場する。金網の中にいるあいだは、撃ってもダメージを与えられない。レイモンドが金網を切り裂いて、出てきたところから攻撃を開始しよう。金網に全弾を撃ち込んでしまい、リロードしているあいだにレイモンドに近付かれる、なんてことのないように……。

⬆タイムアタックでは左のドラム缶に時計（小）が入っている。

タイムアタックの場合 7"00

POINT 7 扉が開くまでにリロードしておく

出現エネミー　サンサン、フレデリック

サンサンを倒すと正面の扉が開くので、倒し終わったらリロードしておく。この扉が開くと、奥の部屋にフレデリックが2体登場する。まずはフレデリックが投げるメスを撃ち落とし、続けてその本体に2発撃ち込む。つぎに現れるフレデリックにも同様のパターンで対処すれば、安全に倒すことができる。ミスした場合は、すぐにリロードしてフレデリックを撃つこと。

⬆サンサンを倒すと壁が扉となって、奥に部屋が現れる。

⬆左から出現するフレデリックのメスは、この位置に飛んでくる。

⬆右のフレデリックのメスは、さっきと違う場所に飛んでくるので注意。

POINT 8 ダクトからの敵は出現までに倒す

出現エネミー　ケイン、ピーコ

部屋に入ってカメラが左を向くと、ケインが2体待っている。至近距離なので、2体とも頭を狙って撃ち込もう。

また、カメラが右を向くと、ダクトの中からピーコが3体走ってくる。ダクトの中目がけて連射すれば、出てくるまでに3体とも難なく倒すことができるぞ。

⬆手前にいるケインから攻撃してくるので、頭を狙って速攻で倒す。

⬆ダクトの中のピーコ3体は、弾を連射して浴びせ続けよう。

BOSS登場 TYPE-8830 SUN → 88ページへ

POINT 9 視界左右に広がる敵を確実に倒す

出現エネミー　ケイン、ピーコ

ボスと戦ってつぎの部屋に進むと、ケイン3体が左右に広がった配置で立っている。ここは右から順番に倒していく。カメラが左にスクロールしていくので、左のドラム缶を連射して破壊するとともに、ミニマジシャンを一気に回収しよう。

つぎにピーコが床下から2体登場するので、床の少し上に構えて出現を待ち、出てきたところに弾を撃ち込め。

⬆右のケインが近付いてくるので、こいつを最初に倒す。

⬆左のケインを倒したらドラム缶を破壊して、ミニマジシャンを回収。

⬆床下から飛び出してくるピーコを待ちかまえ、穴の上で撃ち込む。

POINT 10 部屋に入ってすぐの、画面左に注意

出現エネミー マークⅡ(Ⅲ)、プッチ

部屋に入ったとたん、危険な瞬間が訪れる。カメラが左を向くと、マークⅡがすばやい攻撃を仕掛けてくるのだ。このため、あらかじめ少し左に照準を合わせ、マークⅡが出た瞬間に倒せ！

←マークⅢが見えた瞬間に撃て。

←プッチの大群を軽く掃射。

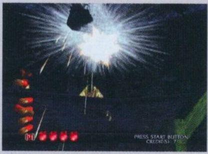
POINT 11 投げられるまえに破壊する

出現エネミー アステカⅡ マークⅡ(Ⅲ)

螺旋階段を上がる途中で、またアステカⅡの攻撃に遭遇する。ポイント5と同じ要領で、どちらか1体だけをさきに倒しておく。階段を上がりきると左へ向くので、残りのアステカⅡをここで倒す。

カメラが切り替わると、2体のマークⅡがのろのろと壁をはい上がろうとしている。しばらくは何の攻撃もしてこないので、問題もなく倒せるはずだ。

⬆狙うのは1体だけ。両方倒そうとすると、リロードミスしやすい。



⬆廃液タンクを投げつけてきたら、しっかり狙って撃ち落とす。

⬆このマークⅡは、ある程度はい上がるまで攻撃してこない。

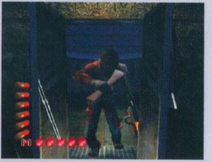
POINT 12 耐久力の高い敵をしとめる

出現エネミー マークⅡ(Ⅲ)、ケイン、レイモンド

部屋に入ると、廃液タンクが意味ありげに並んでいるが、サバイバルモードでは何も入っていないので、ムダ撃ちは控えよう。このあと、すぐにカメラが切り替わって救け合いイベントが始まるので、そのまえに確実に弾を充填しておくこと。

イベントが終了すると、窓から2体のケインが入ってくる。右の奴が少し早く床に降り立って攻撃してくるので、こいつから倒していこう。最後に扉を破って現れるレイモンドは、出現したらすぐにチェーンソーを避けた体のパーツに撃ち込もう。これを倒せば、このチャプターは終了となる。

⬆窓から入ってくるケイン2体。右側がさきに攻撃してくるぞ。



⬆登場直後に頭に撃ち込んで、できるだけダメージを与える。あとはチェーンソーを避けて胸を狙う。

[タイムアタックの場合]

部屋に入ると正面に廃液タンクが並んでいて、この中に時計（中）が入っている。すぐに視点が変わるので急ぐこと。

←この機会を逃すと取れない。

[助け合いイベント]

マークⅡが1体しかいないので、弾を胸に命中させれば、楽に救出できる。足もとの奴を倒して、助けることも可能。

←どちらかを倒せば救出成功。

SECRET FILE PART 05

ローガンの陰に隠れて目立たない存在だが、彼はチャプター0での2Pプレイヤーキャラ。最強部隊と謳われたローガン私設師団や、AMSについても紹介しよう。

■ PROFILE

Dan Taylor
(ダン・テイラー)
身長　…？
体重　…？
性別　…男性
年齢　…？
出身国…？

⬆最強の傭兵部隊の中でも、とくに優れた能力を持ち合わせていた。

ローガンとともにビルに乗り込んだ工作員。ローガン率いる私設師団の一員で、厳しい訓練を乗り越えてきた戦闘のプロ。ダン・テイラーは、消息が途絶える寸前までローガンと行動をともにしていたが、チャプター0の追想シーン最後で、息絶えてしまう。

⬅隊員の誰よりも戦闘に熟達していたが、力尽きてしまう……。

➡AMSとは

通称AMSと呼ばれる某国政府機関。各地域にまたがる犯罪の捜査、情報の収集を任務として、内部組織は国内と国外のふたつの拠点で大きく分けられている。2003 年の世界崩壊とともに政府そのものがなくなり、AMS本体は解体された。

ローガン私設師団とは

追想シーンで施設に乗り込んだローガン私設師団は、解体されたAMSの隊員たちにローガンが呼びかけ、これに応じて集まった戦闘プロ集団である。

⬅しかし相手は、人間ではなかった……。

■ EFI研究施設ギャラリー4　LEVEL2バイオプラント／LEVEL3バイオ実験室

この施設ではおもに植物を中心として、多様な種子の配合から成長までの過程を遺伝子レベルで研究していたが、植物と動物のハイブリッド生物の育成を密かに行なっていたのではないか、というウワサも流れている。

➡壁も床も根に浸食されている。

➡根によって荒らされた部屋。

➡どこかへつながるパイプが見える。

⬆蒸気のせいで視界が悪い。湿度が高そうだ。

⬅殺人植物SUNを栽培していた部屋の光景。

CAUTION

DO NOT ENTER

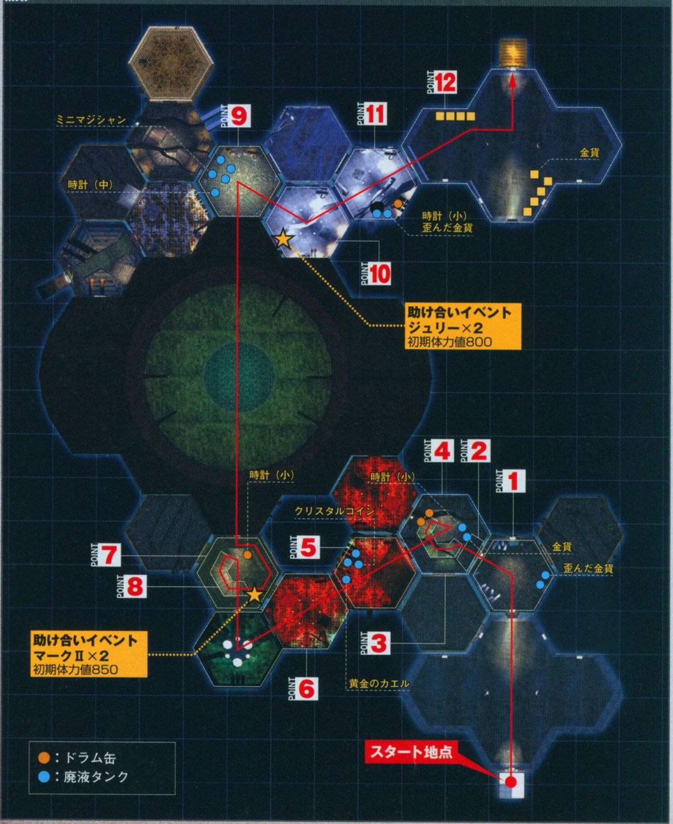
L3 BIO Lab
L3_バイオ実験室

L2バイオプラントの逆ルート。中央に控える巨木のボス"SUN"を倒しても、まだそれで終わりではない。至るところで壁から伸びてくる触手にも注意が必要だ。

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	200	170	140	110	80	それ以下
必要ポイント2P	170	140	110	80	50	それ以下

規定タイム	4"30

MAP



POINT 1 あらかじめ準備しておいて撃つ

出現エネミー フレデリック、ジュリー、ケイン、サンサン

ドアが開くと、部屋の中にはフレデリック2体と、その背後にジュリーがいる。ドアが開くまえから画面の中央、少し左に狙いをつけて準備しておき、ドアが開いた瞬間、フレデリック2体のあいだを連射。これで、3体同時にダメージを与える。

窓から部屋に飛び込んでくるケイン2体は、床に着地するのを待ってから倒しても危険はない。ただし、ここでタイムを短縮したいなら、あらかじめ窓の上の縁に狙いをつけておく。ケインが部屋に侵入するとき、ちょうどこの位置を通過して床に降り立つからだ。これで容易にエクセレントを取れるぞ。

⬆最初のドアが開いたところ。フレデリック2体のあいだを狙え。

⬆ケインは窓の上にしがみついて体を大きく浮かせる。この隙を狙う。

⬆ケインを倒したら、右の廃液タンクから歪んだ金貨を回収！

⬆カメラが背後を振り向くと、サンサンが触手を伸ばしている。

POINT 2 耐久力の高い敵に弾を浴びせる

出現エネミー レイモンド、マークⅡ(Ⅲ)、ケイン

サンサンを倒し終わると、扉を切り裂いてレイモンドが現れる。耐久力が非常に高いので、頭と胸を狙って撃ち込もう。

つぎの部屋でカメラが真下を向くと、2体のマークⅡが壁をよじ上っている。攻撃までの時間が長いので、ダメージを受けることはまずないだろう。

⬆チェーンソーが弾を防ぐので、これを避けないと当たらない。

⬆顔を撃つだけで難なく倒せるし、エクセレントも楽に取れる。

POINT 3 投げられるまえに破壊する

出現エネミー アステカⅡ、マークⅡ(Ⅲ)、ケイン

カメラが左を向くと、ケインがいる。胸に撃ち込めばエクセレントで倒せるが、ここは1体しかいないので、腕外しにうってつけのポイントだ。

螺旋階段を降りている途中でカメラが正面に切り替わると、2体のアステカⅡが廃液タンクでこちらを狙っている。一定時間が経過すると廃液タンクを投げてくるが、これを壊してしまえば、あとは何もしてこない。安全にいくなら、アステカⅡを倒すよりも、廃液タンクの破壊を優先させよう。

⬆動き回るケインの腕は、中央から少し先端のあたりを狙うといい。

⬅廃液タンクを狙って撃ち込む。

⬅廃液タンクがないと無抵抗なのだ。

POINT 4 画面左端にも注目

出現エネミー　マークⅡ(Ⅲ)、ピーコ

螺旋階段の下からマークⅡが3体上がってくる。これを倒してカメラが右を向くと、1体だけマークⅡが現れる。その左後方に見えている廃液タンクには金貨が入っているので、倒したあとで回収しておこう。カメラが背後を向くと、ピーコが画面の上から3体飛び下りてくるので、いちばん早く現れる右の奴から出現順に倒す。着地と同時に弾を撃ち込もう。

⬅中央のマークⅡが階段を上ってくる。

[タイムアタックの場合]

廃液タンクの中身が時計（小）になる。ここでのポイントは、手前のマークⅡが吹っ飛ぶ方向によって視点が変わること。右に吹っ飛んだら、画面ギリギリ左を狙って回収する。

⬅敵への追い撃ちよりも、時計優先。

➡ピーコが3体、右から順番に登場する。

POINT 5 2本のメスを確実に撃ち落とす

出現エネミー　サンサン、フレデリック

部屋に入ってすぐに正面に見える廃液タンクから、金のカエルを回収して、サンサンを撃退したら、リロードしておく。

サンサンを倒してカメラが右を向くと、フレデリックが画面の左右から1体ずつ、メスを投げながら登場する。飛んでくるメスは、左、右の順で撃ち落とそう。ここで注意したいのは、メスへの対処を優先すること。反射的に敵本体への撃ち込みを優先したくなるが、登場とほぼ同時にメスが放たれるため、リロードミスを起こしやすいのだ。

⬅サンサンを倒したらすぐにリロード！

⬆最初に左から現れるフレデリック。メスを撃ち、本体は後回し。

⬆右のメスを撃ち落としたら、走ってくる先頭の頭を狙って撃つ。

POINT 6 クリスタルコインに固執すると危険

出現エネミー　プッチ、ピーコ、エビタン

プッチが出現する近くの廃液タンクに、クリスタルコインが入っている。余裕があれば、狙っておこう。ある程度プッチの数を減らしてから、再びコインに撃ち込みつつ、残りのプッチを倒す。床から飛び出すピーコを倒し、その先の通路へ。ここのエビタン2体は白い蒸気に隠れており、発見しにくい。画面中央と右に1体ずつ配置されていることを覚えておこう。

⬆プッチの群れをある程度減らしておかないと、飛んでくるので危険だ。

⬆待ちかまえておいて着地まえに撃てば、楽にエクセレントで倒せる。

⬆遠方なので危険はない。配置を覚えてエクセレントで片付けよう。

POINT 7 す速く切り替わる画面の動きについていく

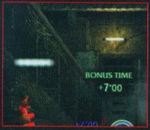
出現エネミー　マークⅡ（Ⅲ）

螺旋階段の部屋に入る。目の前のドラム缶は、サバイバルモードでは無視して構わない。このあとすぐに視点が背後に切り替わって、助け合いイベントに突入するので、それまでに残弾数を満タンにしておくこと。

⬆この部屋に来たら、すぐにリロード！

［タイムアタックの場合］

部屋に入ったら、画面が切り替わるまえに、すぐドラム缶から時計（小）を回収することを覚えておこう。また、回収したらリロードしておくように。



⬆位置を覚え、あらかじめ狙っておく。

［助け合いイベント］

イベントが始まると、扉が開いて奥からもう1体出現する難所だが、じつは楽に救出する方法がある。足を掴んでいるマークⅡを倒せばいいのだ。

⬆ライトガンなら、上の2体を狙っておこう。

POINT 8 どちらか1体だけをさきに倒す

出現エネミー　アステカⅡ

ポイント3の螺旋階段とよく似た状況が訪れる。螺旋階段を上り終える直前にカメラが背後を向くと、アステカⅡが廃液タンクを抱えてこちらを狙っているのだ。ポイント3と違うところは、ここでアステカⅡを倒さなかった場合、階段を上り終えたあとで、残った奴がこちらに向かってくること。

そこで、階段の途中で1体だけ倒しておくと安心できる。まずどちらか1体の頭を狙って、4発を目安に撃ち込み、すぐリロードして隣りのアステカⅡの廃液タンクを破壊する。ここで、タンクを投げつけられた場合は、もちろん撃って壊しておく。もし、どうしてもリロードが間に合わないときは、頭に撃ち込む弾数を3発に減らしてもいい。

⬆どちらか1体だけ倒しておけば、階段の上で楽ができる。

⬆階段を上がったら、生き残りのアステカ2の胸を狙って撃つ。

BOSS登場　TYPE-8830 SUN → 88ページへ

POINT 9 敵を撃つ合間にアイテムを回収

出現エネミー　ケイン、エビタン

⬆ボス戦終了後、扉の奥にはケインが2体いる。右がさきに攻撃してくるので、こちらを優先して倒すこと。

ボスを倒したあと、つぎの部屋ではケイン2体が画面の左右に立っている。これを倒すと、部屋の左右に置かれた箱の中から、エビタンが1体ずつ出現。落ち着いて右、左の順でエビタンを倒し、左の廃液タンクからミニマジシャンを回収しよう。

⬆右の箱から出たエビタンを倒す。

⬆左を倒してミニマジシャンも回収。

POINT 10 敵2体を倒して仲間を救出

出現エネミー レイモンド、ジュリー

さきほどのシーンが終わるとカメラが振り向いて、扉の奥からレイモンドが現れる。これを倒して進んだ部屋では、このチャプターで2回目の助け合いイベントが発生する。最後にプッチの群れが床をはっているので、掃射しよう。

⬆チェーンソーに重ならない、体のパーツを狙って撃ち込む。

⬆プッチとの距離が遠いので、密集した場所を狙えば数匹同時に倒せる。

［助け合いイベント］

2体とも同じような距離にいるが、左のジュリーがさきに蹴ってくるので、こちらを優先して倒す。右は少し遅れて蹴りを出すが、さほど時間に差がないので、悠長に構えてはいられない。

⬆どちらも、胸を狙って連射する。

POINT 11 天井付近から出現する敵に気を配る

出現エネミー プッチ、レイモンド、ピーコ

枝の上から飛び降りてくるレイモンドは、着地するのを待って射撃を開始すること。慌てて連射しても、木の枝に弾が当たって届かないのだ。ムダ弾を撃つと、リロードしているあいだに近寄られることも……。窓から入ってくるピーコ2体は、遠方に姿が見えたら窓の中央を狙って撃つ。これで2体同時にダメージを与え、部屋に入ってくるまえに倒すことが可能だ。

⬆攻撃は着地してから。倒したら背後の歪んだコインを回収。

⬆窓の中央に弾を浴びせて、2体同時にダメージを与える。

⬆エビタンとジュリーも中央を狙って撃ち込めば、難なく倒せる。

POINT 12 飛び道具を撃ち落とす

出現エネミー エビタン、ジュリー、フレデリック、マークⅡ(Ⅲ)

カメラが右を向くとフレデリックが2体メスを投げてくるので、あらかじめ右に構えておき、出現したら右に2発撃ち込んでから、左のメスを撃ち落とす。背後の金貨は、フレデリックを倒してから追い撃ちを入れずに、消えていく時間を利用して回収するといい。すぐリロードして、つぎに出てくる2体のマークⅡを倒せば、チャプタークリアーとなる。

⬆右のフレデリックは、メスを投げるスキを与えずにさきに倒す。

⬆向かってくるフレデリックに、残りの弾を撃ち込む。

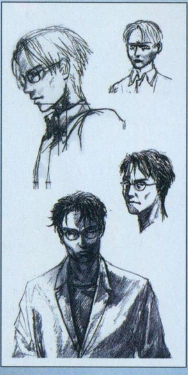
⬆右のマークⅡがすぐ攻撃態勢に入るので、こちらを最初に倒す。

SECRET FILE PART 06

本作で初登場のダニエル・キュリアン。だがその存在は、初代『HOD』ストーリーにも深いつながりがある。彼の、幼年期から現在へと至るプロフィールを紹介しよう。

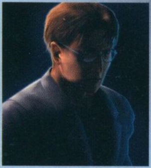
■ PROFILE

Daniel Curien
（ダニエル・キュリアン）
身長 … 178cm
体重 … 65kg
性別 … 男性
年齢 … 28
出身国 … アメリカ

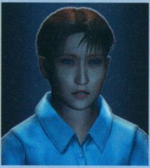


理知的な風貌の奥には、覗き込むと傷つくような、鋭利なものを内包している雰囲気がある。

ダニエルは幼少のころ、不治の難病であると医者にも見離され、これが彼の父、Dr.キュリアンの暴走のきっかけとなった。キュリアンの研究は、息子の病を治すことのできない苛立ちから生まれた、"生"への執念そのもの。それが、"キュリアン邸事件"の発端だ。



➡父親の悪魔的研究の成果により、現在まで生き延びたダニエル。ある目的を持って研究施設に留まっている。



➡幼少時は病弱で、ほとんど寝たきりで過ごしていた。その様子はデモで綴られるとおり。なかなかの美少年……。

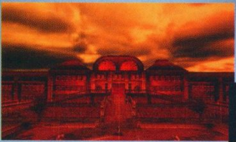
■ 開発コメント

クールでインテリな男性ということをイメージして制作しました。ダニエルもリサと同様に、親と子の関係を前面に出して、さらに世代交替というテーマも含んでキャラクターをつくり上げています。

■ すべての発端となった、キュリアン邸事件とは

1998年12月18日から3日間にわたって起きた、"Dr.キュリアン"が世界そのものを破滅させようとした事件。

この事件の内容こそ、初代『HOD』のメインストーリーにあたる。事件は、当時AMSのトップエージェントだった、トーマス・ローガンとGの活躍によって解決されたが、事件そのものに政府が大きく関与していたために、一般には公表されず今日に至っている。



⬅初代『HOD』の舞台となったのは、かつてのD.B.R.研究所所長、Dr.キュリアンの私邸だった。

⬅⬆私邸に研究施設を設けたキュリアンは、そこで悪魔的研究を続けていたのだった……。

CAUTION

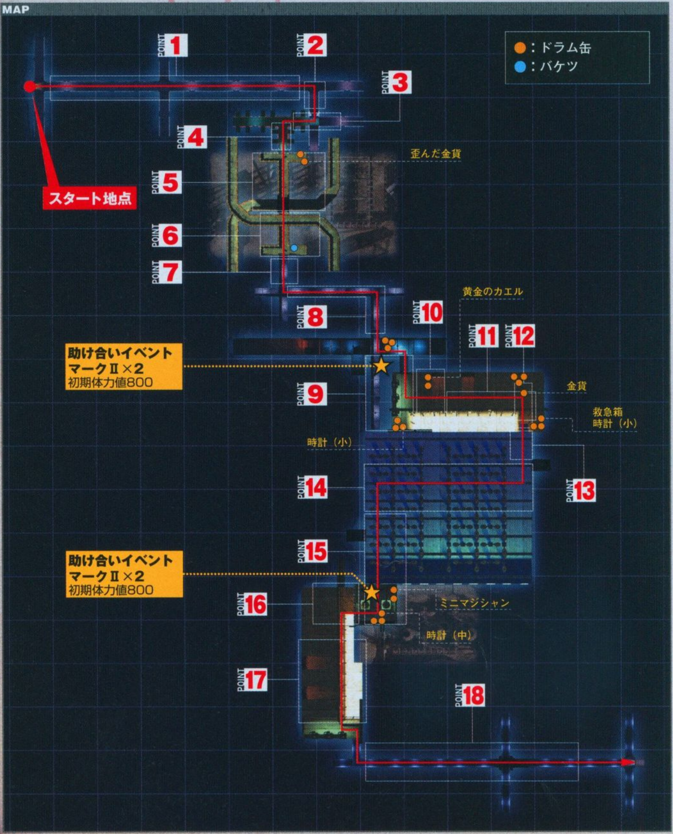
DO NOT ENTER

Information Systems Dept. EAST Wing
管理情報システム部 東棟

チャプター1にも登場したボスが、全体をとおしてプレイヤーを追い回してくる。ボス戦と通常戦を交互にこなす必要のある、いっときも気の抜けないチャプターだ。

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	280	250	220	190	160	それ以下
必要ポイント2P	205	175	145	115	85	それ以下

規定タイム	5"05

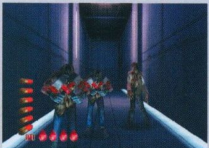


POINT 1 ボスがしつこく再登場

出現エネミー　DEATH、ジャック、ジュリー

弱点表示が終わるとすぐボスに当たり判定が発生する。そこであらかじめ弱点である頭部に照準を合わせておく。頭部に全弾ヒットさせせると視点は真後ろへ。その中央にジャック2体とジュリーが登場するが、動きは鈍いので慌てずに。これをクリアーすると再びボスとの戦い。チャプター1と違って両手で棍棒を持ち上げたときは顔が隠れ、弾が当たらないことに注意。

⬆ボスの弱点表示。表示が消え、ゲージが満タンになれば攻撃可能だ。



⬆ジャックとジュリー。遠くでも撃てるが、近づいたほうが狙いやすい。

⬆この状態になっているときは、顔が出ていないので弾が当たらない。

POINT 2 階段の左右に、2体ずつ敵が潜む

出現エネミー　マークⅢ、ジュリー、ジャック、アステカ

路地を右に曲がるとエネミーが4体登場する。これらの頭は左の壁に見える2本の線の下側あたりに現れるので、路地を曲がるまえに照準を合わせておくこと。階段の両脇に2体ずつ潜むエネミーは、さきに攻撃してくる右から倒すべし。

⬆左のアステカが前に出ているが、中央を撃つと2体同時倒しも可能。

⬆右のマークⅢと、左のジュリー。それぞれ2体同時倒しが狙えるぞ。

［タイムアタックの場合］

タイムアタックでは積極的に2体同時倒しを狙っていきたい。コツは、耐久値の高いエネミーをさきに攻撃しておくことだ。アステカに2発ほど撃っておき、頭のあいだを撃ってみよう。

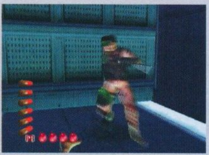
⬆耐久値の違う敵の2体同時倒し。

POINT 3 不意打ちを許すな!

出現エネミー　AMS隊員、ジャック

階段を降りるといったん右を向くがこれはブラフ。180度後ろの床に、AMS隊員が潜む。はい出たあとだと厄介なので、ほふく前進中に倒すべし。このあとカメラが後ろを向くと、ジャックがすでに斧を振るっている。中央を撃てばエクセレントだ。

⬆間仕切りと床のあいだをほふく前進してくるAMS隊員2体。



⬆いったんはい出ると、平行移動してから飛びかかってくるので怖い。

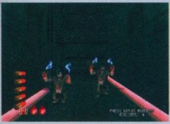
⬆うかうかしていると斬られてしまうが……。

⬆覚えておけば楽にエクセレントが取れる。

POINT 4 ガラスが割れたらレイモンドを撃て

出現エネミー　バリー、アステカ、アステカⅡ、レイモンド

天井の排気口からバリーが2体真下に落ちてきて、三角跳びをしながら攻撃してくる。跳躍に入るまえに撃ち込み、それで倒せなければ、左右の壁に脚をつけたところを狙おう。そのあと、アステカ2体とアステカⅡが登場する。最初は鈍い動きだが、手間取るとダッシュしてくるので頭に撃ち込もう。それを倒すとガラス戸の奥にレイモンドが見える。ガラスが割れる直前までは撃ってもムダになるので、割れた瞬間に全弾撃ち込めるようにリロードしよう。



⬅真下に落ちたところが撃つチャンス。

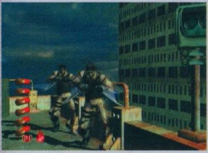
⬅アステカは耐久力がかなり高いぞ。

⬅この状態から、撃ち込めるようになる。

POINT 5 路地を抜け外へ。ビルの上には……

出現エネミー　AMS隊員、ジュリー、マークⅢ

レイモンドが割ったガラス戸を抜けると、戦場はいったん外の渡り廊下に移る。ここでは、まず左にAMS隊員2体が出現する。右の隊員がさきに前転しながら攻撃をしてくるので、こちらから処理しよう。このあと、右斜め後ろにジュリーが2体待ちかまえている。左から出現するが、攻撃してくるのは右がさきなので、クリアー優先なら右から、エクセレント優先なら左から攻撃する。ボスのデモのあと、マークⅢがビルの上から3体飛び降りてくる。落ちてから撃っても十分間に合うが、タイムと点を稼ぐなら上にいるあいだに狙ってみよう。



⬆AMS隊員。初期位置は同じだが、パターンはランダムに選択される。

⬆ジュリー2体。右は攻撃寸前。クリアー優先なら右に照準を合わせる。

⬆マークⅢ飛び降りのシーン。上にいるときから狙ってみてもいい。

POINT 6 モーキンを落ち着いて処理しよう

出現エネミー　アステカⅡ、モーキン

今度は右斜め後ろの建物からアステカⅡが2体落ちてくる。ポイント5でマークⅢが落ちてきた場所より少し右が狙い目だ。つぎのモーキンはパターンに沿って動くので、軌道を見極めろ。カメラが最初に上に向いたとき、画面上部中央で2体重なるぞ。

⬆アステカⅡは視点移動切中、右上の隅から視界に入ってくる。

⬆視点切り替わり直後、モーキンを2匹撃てるタイミングがある。

［タイムアタックの場合］

ここでのミスは、タイムロスに直結する。できることならば、一度に2体以上弾を当てられる場所を覚えておきたい。本文中にもポイントを紹介したが、下の写真でも可能。ぜひ活用しよう。

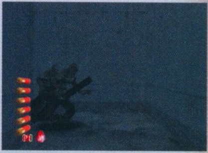
⬅ここでは3体同時に重なっている。

POINT 7 回廊に戻るとアシッドがお出迎え

出現エネミー　アシッド、アステカ

ゲートが開いた瞬間、アシッドが目前に出現する。ここは、中央を撃つだけでエクセレントだ。下に落ちたアシッドには、タイムロスを防ぐため必ず追い撃ちしておきたい。廊下の突き当たり左の陰からは、アステカが2体現れる。暗くて見づらいので、的確に頭を撃とう。

⬆目で確認してからでもエクセレントになる。いわばボーナスポイント。



⬆画面の大きさやコントラストにもよるが、かなり見づらいシーンだ。

POINT 8 ボスが角を曲がって攻めてくる

出現エネミー　DEATH

右手から壁を壊してボスが登場！　駆け足で迫ってくるボスを、後ずさりしながら撃つことに。最初の攻撃での弾の当てかたはポイント1と大差ないが、2回目は曲がり角を挟んで追ってくるため、視点の切り替え中にはボスに弾が当たらない。やみくもに撃っているとダメージ必至なので、カメラの切り替え中にリロードし、ボスが向き直ったら一気に撃ち込もう。

⬆ボスはポイント1より焦って見えるが、弾を当てるコツは変わりない。

⬆曲がり角。弾を撃つとムダになってしまうので、リロードしよう。

⬆ここまで待ってから撃っても十分間に合う。落ち着きが大切だ。

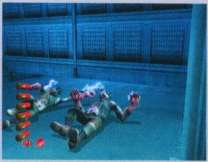
POINT 9 下へ。助け合いは必ず成功させよう

出現エネミー　レイモンド、ジャック、バリー、マークⅢ

下へ降りて右へ曲がると、正面にレイモンド。これを倒すと中央よりやや右にジャックが2体。右のジャックは攻撃寸前なので、すぐに倒したい。ボスのデモ、無人の部屋と続いて、カメラが左に旋回したところにバリー2体が登場する。

⬅ジャックの初期位置。すでに攻撃寸前だ。

⬆レイモンドはこの位置に現れる。右に曲がるまえに照準を合わせよう。



⬆床の隙間からバリーが滑り出てくる。エクセレントを取るには、部屋に入った瞬間、中央の少し右を撃とう。

［助け合いイベント］

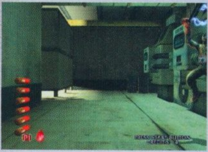
マークⅢが3体登場する。右と左にす速く撃ち込んだつもりでも、救出は困難……。諦めがちだが、じつはパートナーを羽交い絞めにしているヤツを倒すだけで救出成功になる。パートナーの右肩から覗くマークⅢの頭を狙って一気に撃ち込もう。

⬆ちなみに、パートナーに当たってもダメージにはならない。

POINT 10 1体に気を取られないように

出現エネミー バリー、ジャック、アステカⅡ

画面右上からバリーが落ちてくる。す速く倒すため、あらかじめ銃口を右に向けておこう。突き当たりを左に曲がると、左手の路地にジャックとアステカⅡが待ちかまえている。左のゾンビを倒しつつ、周囲にもダメージを与えるのがクリアーのコツ



⬆ここのバリーはほかの場所と違い、画面右端に1体で現れる。

⬆どれか1体に気を取られていると、ほかの敵から攻撃されてしまう。

［タイムアタックの場合］

タイムアタックの場合のみ、バリーの奥に並ぶドラム缶のひとつに時計（小）が入っている。バリーを倒すと路地を曲がってしまうため、追い撃ちするまえに回収しておく。

⬆後ろのドラム缶に時計がある。

POINT 11 天井から敵、突き当たりにライフ

出現エネミー AMS隊員、アステカ

路地を出たところで右斜め後ろを振り向くと、AMS隊員3体が床をほふく前進している。ここは3体すべてに少しずつダメージを与えていくと攻撃されなくなる。逆に、つぎの路地から登場するアステカは、1体ずつ確実に撃ったほうがよい。その直後、天井の左側がわずかに開き、AMS隊員が2体落ちてくる。上にいるあいだにダメージを与えておくと、倒すのが楽になる。

⬆ほふく前進するAMS隊員。はい出るまえにダメージを与えておく。

⬆1体ずつ登場するアステカは、耐久力が高いので確実に倒したい。

［ライフを逃すな］

救急箱は意地悪なタイミングで出現する。天井のAMS隊員を倒したら、残骸を撃つまえにすかさず突き当たり左のドラム缶を撃って回収しよう。

⬆この状態からダメージをあたえ始めれば、楽に倒すことができる。

タイムアタックの場合 7"00

POINT 12 路地をあとにし、エレベーターへ

出現エネミー マークⅢ、レイモンド、アステカⅡ

左の路地に、マークⅢが3体現れる。とくに1体はすぐ攻撃してくるので要注意だ。カメラが左に向いた瞬間中央に撃ち込み、倒れたら続いて右と後ろのマークⅢの頭を狙って倒そう。なおライフを未回収の場合、路地に戻ったとき一瞬チャンスがある。画面中央より少し左下に銃口を向け、画面の切り替わった瞬間に連射だ。つぎに、突き当たり左側からレイモンドが出てくる。首が落ちてもなお攻撃してくるので、事前にリロードを済ませておくこと。

⬆カメラが切り替わると、もうこの位置。

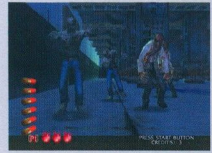
⬆ドラムカンに金貨あり。でも敵優先で。

⬆壁を突き破った直後から撃ち込める。

POINT 13 優先順位を決めて処理していこう

出現エネミー　マークⅢ、ジュリー、バリー

エレベーターのドアが開くと中央に4体のエネミーが身構えている。左のマークⅢがいちばん前にいるので、左から順に処理していこう。これを倒すと約60度右にバリー2体。ジャンプの軌道を確認し、中央で重なりそうなら、2体同時倒しを狙え。



⬆ここの優先順位は、立ち位置のとおり左から右でよい。

⬆このような軌道なら、2体同時倒しを狙うことができる。

［タイムアタックの場合］

耐久力が高い敵と低い敵が混在する場所では、敵の配置を覚え、耐久力の高い敵をまず攻撃。そのあと耐久力の低い敵とのあいだを撃つことで2体同時倒しを狙える。ここでそれが可能だ。

⬅この場合は固いマークⅢを優先。

POINT 14 柱を意識しながらボスに撃ち込む

出現エネミー　DEATH

画面中央よりやや右の壁を突き破ってボスが登場し、柱の後ろを歩いていく。1回目の攻撃では4本、2回目では3本の柱を通過するあいだにダメージを与えないと、攻撃を受けてしまう。柱にムダ弾を叩き込まないように、きっちり弱点を狙うことが必須だ。また、ボスの耐久力は、この時点での難易度によって大きく変わる。難易度が上がっているとかなりの連射が必要だ。

⬅1回目の攻撃のスタート位置はここ。

⬅じつは攻撃の直前に少し撃ち込める。

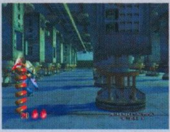
⬅2回目のスタート位置はここだ。

POINT 15 再び外へ。気を抜かず進もう

出現エネミー　レイモンド、マークⅢ、アシッド、モーキン

ここでの敵の出現順は写真のとおり。外に出てすぐ出現するマークⅢは、扉の右端あたりに銃口を構えておけばエクセレントのチャンス。なおモーキンの後ろのドラム缶はタイムアタックの際、時計アイテムになる。

⬅右から来るレイモンドを倒したら……。



⬅つぎのレイモンドに備えてリロード。

⬆外への扉を開くと、マークⅢがこの位置で待ちかまえている。

⬇ビル壁面のアシッドは、場所を覚えれば楽勝でエクセレントだ。

⬅モーキンは飛び立ってすぐ2体重なる。

タイムアタックの場合　15"00

POINT 16 救出第一だが慣れれば2000点GET

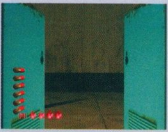
出現エネミー マークⅢ、AMS隊員、バリー

［助け合いイベント］

マークⅢが2体登場する。まず右からパートナーに攻撃してくるので、まず右の敵の頭部に全弾撃ち込み、リロードして左の敵の頭部に全弾撃ち込もう。余裕があれば2000点もゲットだ。

⬆ミニマジシャンは、上下に動く光の筋を撃つと取れる。

カメラが右に旋回したところで、AMS隊員2体が登場。前転またはワープによる攻撃を仕掛けてくる。右を向いた瞬間倒せるように構えておこう。建物に入って最初に遭遇するバリーは、画面中央より少し下で迎撃。



⬆右の突き当たりを曲がると……。

⬆AMS隊員の出現位置。右を向いた瞬間、すでにこの距離にいる。

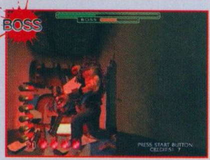
⬆この位置にバリーが現れる。出現直後が、重なっていて倒しやすい。

POINT 17 ドアと窓の隙間からボスを撃つ

出現エネミー DEATH

壁を突き破りながら近づいてくるボスを、路地と窓を挟んで攻撃する。ここで大切なのは、ボスの動きに惑わされず、これまで同様、弱点である頭部を狙っていくということ。リロードだけに気を取られがちだが、確実に頭部に当たっているか位置を確認することも重要だ。

⬆路地と窓を交互に通過する。窓はかなり小さく、ボスが見づらい。



⬆つい頭以外を撃ってしまいがち。この写真で頭の位置を把握しよう。

POINT 18 ボス、最後に渾身の3連続攻撃

出現エネミー DEATH

最後の執念を燃やし、ボスが3連続で追いすがってくる。

最初の攻撃では、ボスは壁をぶち破ってまっすぐ追いかけてくるので、壁が壊れ始めたらすぐに連射を開始しよう。

カメラがボスと逆方向に切り替わると、つぎの攻撃になる。ボスが視界に入り始めたときから連射しているとよい。

最後の攻撃では、ボスがシャッターを変形させて、当たり判定が一部隠れてしまう。シャッターの場面に合わせてリロードをし、準備を完了させておこう。

⬆1回目のラッシュ。ボスが壁をぶち破るまえに照準を合わせておく。

⬆2回目のラッシュ。ボスが完全に振り向くまえから攻撃を始める。

⬆3回目のラッシュ。シャッターで当たり判定が一部隠れてしまう。

SECRET FILE PART 07

シリーズ初代の黒幕、Dr.キュリアン。本作で初めて、その過去の経緯がわかる。冷徹なマッドサイエンティストの真実の顔を、ここで紹介しよう。

初代『HOD』の黒幕だったDr.キュリアンが、回想シーンでその姿を現す。いかにして彼は狂気へと走り、世界を崩壊にまで追い込む惨劇を生み出すに至ったのか……。"キュリアン邸事件"を起こす以前の彼のストーリーを、デモ映像の中で順を追って見ることができる。

ドクター・キュリアン

■ PROFILE

Dr.Curien
（ドクター・キュリアン）
身長　… 185cm
体重　… 85kg
性別　… 男性
年齢　… 69歳
出身国 … アメリカ

➡射るような視線の奥に悲しみを秘める。

⬆息子ダニエルとの顔の対比を考慮してデザインされた。

⬅初代のころの冷酷なイメージが、リアルになって増幅された感がある。より紳士的となった狂気の人物。

■ 開発コメント

前作とデザインコンセプトは変わっていません。ですが今回はマッドサイエンティストという面だけでなく、息子思いという面もデザインに影響しているのでは、と思います。なぜか声は歳をとったように聞こえますが。

■ EFI研究施設ギャラリー5　管理情報システム部　東棟／西棟

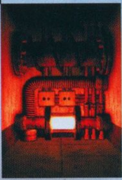
かつて研究結果の情報や、対外情報を収集し保管していたため、セキュリティーシステムは厳重。現在では、一部システムのみが作動している。

⬅施設内の電圧制御を行う部屋のようだ。

➡東棟と西棟を結ぶ、渡り廊下。施設の巨大さがわかる。

⬅電圧制御室の横の通路には、大小さまざまなパイプが。

⬇現在も生きているシステムの一部。



⬆人気がなくなってもなお、建物に電力を供給し続ける。

CAUTION

DO NOT ENTER

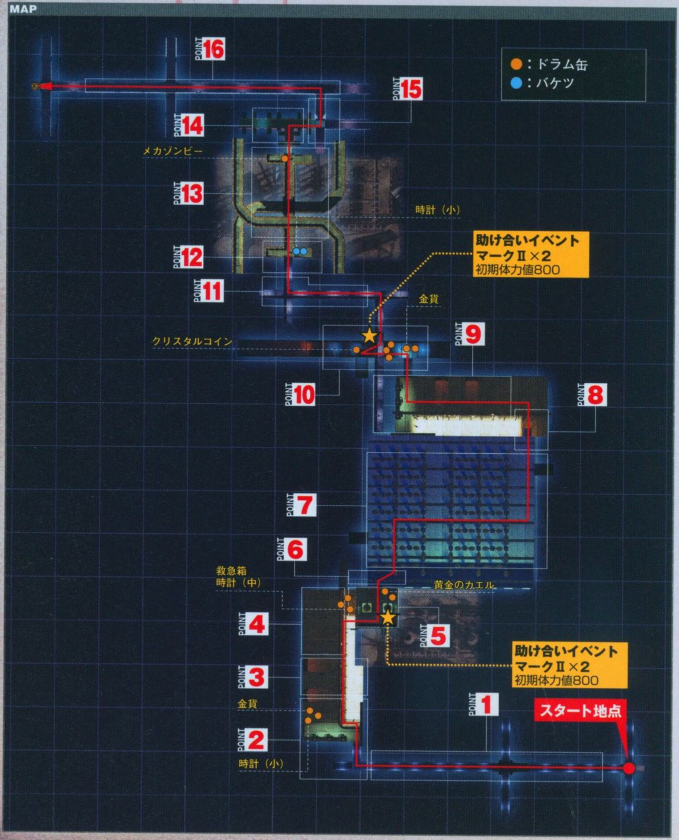
Information Systems Dept. WEST Wing
管理情報システム部 西棟

管理情報システム部東棟の逆ルート。ここでも、順番こそ変わるが東棟と同じ5段階のボス戦と、SF的なエネミーたちとの無機質な通常戦が交互に組まれている。

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	205	175	145	115	85	それ以下
必要ポイント2P	210	180	150	120	90	それ以下

規定タイム	4"50

MAP



POINT 1 ボスの動きはチャプター1と異なる

出現エネミー DEATH、マークⅢ、アステカ

ボスの動きはチャプター1と異なり、両手で棍棒を持ち上げたときには当たり判定が隠れるようになっている。まず、ボスの弱点表示中に照準を合わせて一気に撃ち込むと、画面が切り替わりアステカとマークⅢが相手となる。中央のアステカ優先で処理すると、もう一度ボスと戦うことになるが、このときは棍棒を持ち上げている。下ろした瞬間に、一気に撃ち込もう。

⬆この状態では、ボスの顔が出ていないので弾が当たらない。

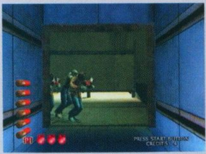
⬆アステカはなかなか攻撃してこないので、慎重に頭を狙える。

⬆この状態なら当たる。まぎらわしいが見分けられるように。

POINT 2 曲がりくねった路地から敵が出現

出現エネミー マークⅢ、アステカ、ジャック、AMS隊員、アステカⅡ

突き当たりを右に曲がりきるまえに、ジャック2体とマークⅢが右端に登場する。この位置から先制攻撃が可能だが、右のマークⅢだけはジャックの陰で弾が当たりにくいので注意。つぎに右下に現れるAMS隊員2体は、ほふく前進中に撃ち込んで倒す。後ろの路地を向くとマークⅢとジャックが攻撃寸前。カメラの切り替えとともに、画面中央のやや左と右を撃とう。


⬆斜めから見た図。マークⅢはジャックの右を回ってくる。

⬆AMS隊員をほふく前進中に倒して、エクセレントを取ろう。

⬅タイムアタックの場合、時計回収だ。

タイムアタックの場合 7"00

POINT 3 アステカは起き上がるまえに撃とう

出現エネミー アステカ、バリー

もとの道に戻ると、アステカが3体、画面下部に落ちてくる。起き上がるまえに、手前にある頭部を撃ってしまおう。つぎに、バリー2体が三角跳びしている場面となる。左右の壁から跳躍する瞬間が初期登場位置なので、画面が切り替わった瞬間、壁の中央より少し上を狙ってエクセレントを取ろう。つぎの路地からはアステカが2体出現。動きは鈍いが体力値が高いので確実に頭部を狙って倒そう。

➡この位置からアステカが落ちてくる。

⬅床にいるあいだに頭部を狙ってみよう。

➡左の壁を狙えばエクセレントが取れる。

⬅残る1匹も左の壁に着いたら狙おう。

POINT 4 3体処理後、一瞬の油断が命取り

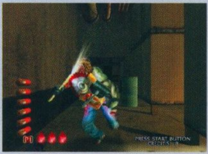
出現エネミー ジュリー、アステカⅡ、ジャック、AMS隊員、レイモンド

左に曲がるとジュリー2体とアステカⅡがいる。さきにアステカⅡを2発撃って体力を減らし、敵のあいだを狙えば2体同時倒しも可能だ。このあと、すぐ左に攻撃寸前のジャックが現れるので、左を狙っておこう。もとの道に戻ると、カメラが旋回し、右下にAMS隊員が現れる。旋回中から命中させればエクセレントが取れる。突進するレイモンドを倒せば外へ。

⬅アステカⅡを削ってから3体倒そう。

⬅ジャックが卑怯な位置で待っているぞ。

⬆AMS隊員はこのくらいの角度から、射撃を開始できる。



⬆チェーンソーの音が聞こえたら、突進するレイモンドに連射しよう。

[ライフを逃すな]

レイモンドを倒したあと、追い撃ちしないで右側のドラム缶を撃てば、楽勝で救急箱（時計）を回収できる。手前のほうでドラム缶を撃って、アイテムを出してしまわないように。

⬅救急箱は東棟よりかなり楽に取れる。

タイムアタックの場合 15"00

POINT 5 レイモンドのあとで助け合い

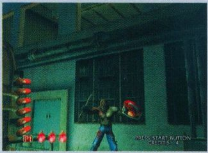
出現エネミー モーキン、ジャック、マークⅢ、アシッド、レイモンド

最初のモーキンは2匹重なったところを撃つと早く倒せる。デモ後、カメラが切り替わった瞬間に画面中央を撃つと、マークⅢに当たってエクセレンが取れる。左右のジャックも忘れずに倒そう。カメラが上を向くと、ビルの壁面にアシッドがいる。頭を狙って撃てばエクセレントだ。カメラが戻るまえにリロードし、中央を突進してくるレイモンドを倒そう。

⬆規定の時間内に倒せないと突っ込んでくる。2体同時に来ると死亡だ。

⬆デモ直後の初期位置。マークⅢを倒したらす速く左右を撃とう。

⬆赤いものが見えた瞬間に撃ち込む。エクセレントか、やられるかの2択だ。



⬆レイモンドは、画面左奥から中央へ突進してくる。

[助け合いポイント]

マークⅢ2体がパートナーを襲う。両者ともに俊敏ではあるが、攻撃してくる右をさきに倒すこと。そして、間髪いれずに左を狙う。なお、ドラム缶には黄金のカエルが入っている。

➡右のマークⅢがさきに攻撃する。

⬅黄金のカエルは1000点だ。

POINT 6 AMS隊員は動き出すと厄介な敵だ

出現エネミー　AMS隊員、バリー

中庭から再びビルの中に入る。カメラが右に旋回すると中央にAMS隊員3体がいる。左がさきに動いているのはフェイントで、最初に斬りつけてくるのは右の隊員。つぎに左、最後に真ん中だ。左に向くと、バリー2体が床の中央にいる。三角跳びしているときよりエクセレントや2体同時倒しを狙いやすい。

⬆最初に攻撃してくるのは右の隊員。おいおい、聞いてないよ！

⬆バリー2体の立ち位置はほぼ中央。かなり狙いやすいぞ。

［タイムアタックの場合］

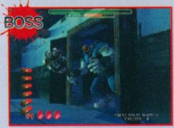
バリーは撃ちかたしだいで消費時間が変わってくる。ここでは放物線のいちばん上で軌道が重なるので、狙ってみよう。

⬆ここで軌道が重なっている。2体同時に倒してタイムを稼げ。

POINT 7 ボスの前の柱は最初4本、つぎに3本

出現エネミー　DEATH

西棟では、ここで柱の後ろを通るボスが登場する。東棟と同じく、最初にドアを突き破って登場したときは柱4本、つぎは柱3本を通過するまでに、ゲージ分のダメージを与えなければ攻撃されてしまう。写真のようにリロードのタイミングを合わせるのも重要だが、柱からのぞくボスの動きにも注目したい。両手で棍棒を振り上げていたら、下がった瞬間撃つようにしよう。



⬅ボスの初期位置は中央より少し右だ。

⬅このくらいの位置でリロード……。

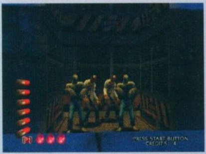
⬅ちょうど柱の切れ目からまた撃てる。

POINT 8 エレベーターは照準を合わせやすい

出現エネミー　アステカ、ジャック、マークⅢ、ジュリー、バリー、アステカⅡ

カメラが左に旋回し、3体の敵が出現する。左のアステカが前にいるので、これを優先。突き当たりのエレベーターからは、マークⅢとジュリーが現れる。左右のマークⅢに1発ずつ撃ち込んでから、ジュリーとのあいだを撃って2体同時倒しを狙おう。つぎのバリーはあらかじめ照準を合わせておくとよい。突き当たり右のアステカⅡとマークⅢは固いので連射で倒す。

⬅中央のジャックも要注意の敵だ。



⬆耐久力のある敵をさきに少し削っておくと、2体同時倒しになりやすい。

⬆バリーはこの初期位置に少し留まるので、照準を合わせておこう。

⬆アステカⅡを倒したら、すぐマークⅢを倒すようにしたい。

POINT 9 弾をさえぎる窓の大きさを把握しよう

出現エネミー DEATH

ここではボスが路地と窓の後ろをぶち破りながら、徐々にプレイヤーに近づいてくる。柱の切れ目にリロードを合わせることと、敵の弱点を外さずに撃つことが重要だ。

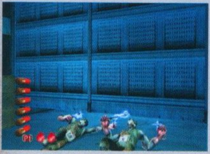
⬆両手で棍棒を持ち上げていると……。

⬆ムダ弾になるのでよく見て撃つべし。

POINT 10 バリーの後で助け合いと覚えよう

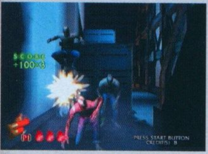
出現エネミー バリー、マークⅢ、レイモンド、AMS隊員

ボスと戦ったあと、直進して突き当たりを右に向いたところで、シャッターの下からバリーが2体スライディングしてくる。写真を参考に初期位置を確認しておくこと。助け合いイベントが終わるとカメラが切り替わりボスのデモが入る。カメラがもとに戻るとすぐマークⅢが3体落ちてくる。このマークⅢはあっさり倒すこともできるが、左手のドラム缶の中にはクリスタルコインが隠されている。ここは時間を稼いで、できるだけコインに弾を撃ち込むといい。マークⅢを倒すと中央にレイモンドが登場する。固い敵なので、正確に撃ち込むこと。

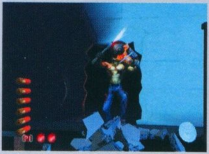


⬆バリーの登場位置。スライディング中に倒してエクセレントを取りたい。

⬆マークⅢの登場位置。攻撃開始までには少し時間があるぞ。



⬆クリスタルコインは15発耐久。15連射入ると最後は1発1500点だ。



⬆レイモンドの登場位置。直前に必ずリロードし、全弾撃ち込もう。

［助け合いイベント］

マークⅢに羽交い絞めにされたパートナーに、別のマークⅢ2体が左右から襲いかかる。羽交い絞めにしている敵に撃ち込めばあっさり救出成功となるが、左右のマークⅢはまだ生きている。敵の耐久力が通常より高いので、気をつけて倒そう。

⬆中央の敵を撃てば救出成功。パートナーに当たっても平気だ。

POINT 11 道を曲がるボスは動きをよく見て

出現エネミー DEATH

ボスが4度目の登場。駆け足でプレイヤーを追いかけてくる。最初は路地をまっすぐ追ってくるが、2回目には、後退しながら一度路地を左に曲がることになる。2回目の攻撃では、振り向いているときも撃ち込みのチャンスだ。曲がり角でリロードしつつ撃っていこう。

⬆ここでも、両手で棍棒を持ち上げたときにリロードしよう。

⬆角を曲がるところでリロードして、向き直ったら一気に撃ち込め。

POINT 12 モーキンのあと、敵が4体控えている

出現エネミー　アシッド、モーキン、マークⅢ、ジャック

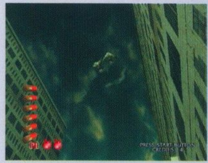
外に出た途端、中央にアシッドがぶら下がってくるが、銃口を中央に構えておけば楽勝でエクセレントが取れる。右に曲がったところでモーキン。これを倒すとカメラが左に回り、ジャックとマークⅢが出現する。右側のアステカが1歩前にいるので、これから倒していこう。

⬆アシッド。楽勝でエクセレントだが、撃墜が一瞬遅れるとヤバイ！

[タイムアタックの場合]

モーキンの横にあるバケツには、時計（小）が入っている。難易度は低く、モーキンを倒したあとで撃っても十分間に合うが、取り忘れにだけはくれぐれも気をつけよう。

⬆この位置にある。目立たないので回収を忘れずに。



⬆モーキンは撃ちづらい敵だ。軌道を考えながら処理していこう。

⬆す速い敵がそろっている。まずはジャックを倒す。

タイムアタックの場合　7"00

POINT 13 上から飛び降りる敵は上でも狙える

出現エネミー　アステカⅡ、マークⅢ、レイモンド

ここでの敵の出現順は、写真のとおり。アステカⅡとマークⅢはともに画面上部の中央から飛び降りてくるので、そこでも狙っていける。

⬆まず、アステカⅡが中央上から飛び降りてくる。

[メカゾンビーを取ろう]

中庭から建物に戻る寸前、3000点のメカゾンビーが出る。消滅するまえに相当撃ち込まないと取れない、回収が難しいアイテムだ。コツはドラム缶を撃つ場所と、撃ち込みのタイミング。ライフと気持ちに余裕があれば、ぜひ狙ってみよう。

⬆3体のマークⅢが落ちてくるときに出現させて撃ち込む。

⬅さらにレイモンドとの戦いの合間に撃って回収だ。

⬆つぎにマークⅢが飛び降りてくる。エクセレントを取りやすい敵だ。

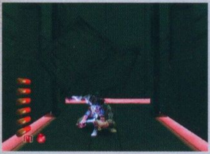
⬆そのあと、メカゾンビーに一気に撃ち込んだあとで……。

⬆このレイモンドを倒す。ライフが少ない場合はメカゾンビーを諦めよう。

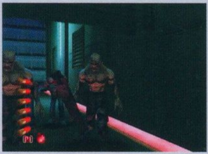
POINT 14 建物に入ってすぐバリーが現れる

出現エネミー　バリー、マークⅢ、ジャック、アステカ

建物に入って曲がると、左右の画面外からバリーが中央に飛び降りてくる。飛び降りたところで2体重なるので、そこを撃ってエクセレントを狙おう。突き当たりを左に曲がるとすぐ、アステカ2体、ジャック、マークⅢが登場する。曲がる途中から積極的に撃って倒してしまおう。さらにカメラが右に180度旋回したところでは、中央にマークⅢが2体待ちかまえている。右のマークⅢは攻撃寸前。左も攻撃までの時間が少ないので、右、左の順にす速く撃つ！



⬆バリーが飛び降りた直後。この写真のタイミングがいちばんの狙い目。



⬆アステカなど4体は、この位置からでも十分に狙っていける。

⬆ここのマークⅢは不意打ち寸前。覚えておけばエクセレント確実だ。

POINT 15 路地の左右から敵だが動きは遅い

出現エネミー　ジュリー、AMS隊員、ジャック、アステカⅡ

路地の左右から、ジュリーが1体ずつのろのろと出現。まず路地の左に銃口を合わせ、1体ずつ倒そう。ここをいったん曲がりかけるが、さきに正面のシャッターの下からAMS隊員3体が出現する。ほふく前進中に3体すべてに撃ち込んでおきたい。このあと左に曲がると、突き当たり左側からアステカⅡ2体、ジャック1体の計3体が登場する。アステカⅡを倒したあと、す速く攻撃を仕掛けるジャックにくれぐれも気をつけよう。

⬅ジャックとアステカⅡの登場位置。

⬆ジュリーが路地の左右から出現。銃口を合わせてエクセレントを狙え。

⬆AMS隊員はシャッターからはい出るまえに倒してしまいたい。

⬆アステカⅡを倒したらす速くジャックも倒さないと危ない。

POINT 16 3連続攻撃は最後のシャッターが鍵

出現エネミー　DEATH

いよいよ最後。廊下でボスが追ってきて3連続の戦いとなる。2回目と3回目の攻撃では、ボスが振り向いている時点で攻撃を開始。3回目はボスが押し上げたシャッターで当たり判定が少し隠れるので、2枚のシャッターが終わったあとで一気に撃ち込めるよう構えておく。

⬆2回目・3回目の攻撃では、完全に振り向くまえから撃ち込もう。

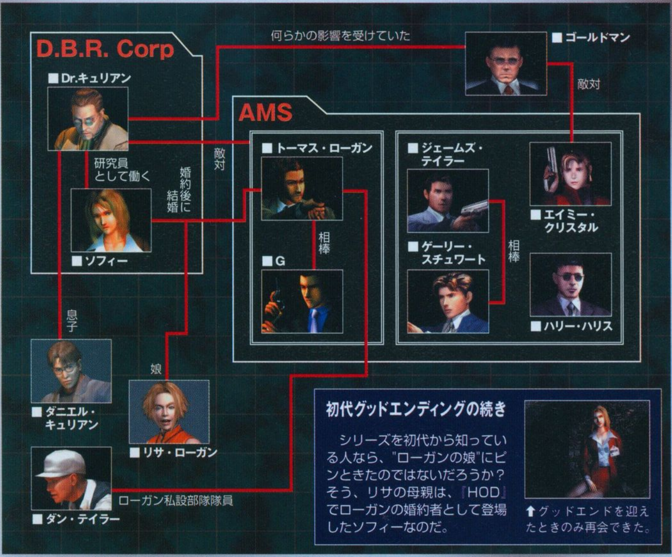
⬆3回目の攻撃では、2枚のシャッターが邪魔をすることを覚えておく。

SECRET FILE PART 08

過去の因縁が深く関係している『HOD3』。過去のシリーズも含めた、登場人物の相関図が以下になる。これを知っていれば、本作をより深く楽しめるはずだ。

本作には初代『HOD』にも登場した人物が多数登場する。約20年の歳月が経ち、新たに加わった登場人物は、Dr.キュリアンとローガンの2代目。対照的な親子関係を交えて、ストーリーは展開するのだ。

■ THE HOUSE OF THE DEAD シリーズ　人物相関図



初代グッドエンディングの続き

シリーズを初代から知っている人なら、"ローガンの娘"にピンときたのではないだろうか？そう、リサの母親は、『HOD』でローガンの婚約者として登場したソフィーなのだ。

⬆グッドエンドを迎えたときのみ再会できた。

■『HOD3』に登場する、気になるそのほかの登場人物

『HOD3』に登場する、気になる人物をここで総ざらいしよう。まず最初に、施設の中に1体だけ、おしゃれな衣装で隠れているミートマン。じつは彼は、SOA（セガ・オブ・アメリカ）主催の"HOD3ゾンビコスプレコンテスト"の優勝者がモデルなのだ。そして、エンディングのひとつで、クルマを強奪して去っていくゾンビは、SOAのピーター・ムーア社長がモデル……。なぜクルマを強奪するのかは、謎。

➡優勝して、うれしそうなミートマン。

⬅ワウの中川社長とともに映画にも出演。

ミステリックマン

➡エンディングのひとつに登場し、意味ありげなセリフを残す謎の男。彼がいったい何者なのかは、現時点では不明。いずれ明らかになる日が……？

CAUTION

DO NOT ENTER

Chapter5
運命 Wheel of Fate

最後のステージとあって、体力値の高い敵が、容赦なくす速い攻撃をくり出してくる。リロードのタイミングやカメラの誘導をパターンにして、ライフを温存していこう。

リザルトの条件	S	A	B	C	D	E
必要ポイント1P	270	240	210	180	150	それ以下
必要ポイント2P	220	190	160	130	100	それ以下

規定タイム	7”00

POINT 1 ライフに余裕があればアイテム回収

出現エネミー　マーク、マークⅢ、AMS隊員、エビタン

マークとマークⅢで編成された4体が現れ、この場面の右上にメカゾンビーが隠れている。回収に挑むなら、まずバケツに4発撃ち込み、残りの2発で左のマークの頭を狙って倒す。リロードしてメカゾンビーに全弾撃ち込み、リロードして残りの3体を倒す。倒れる敵を追ってカメラが下に向くが、追い撃ちを入れずリロードして待っておき、最後に正面を向いた瞬間にメカゾンビーに全弾撃ち込む。これでようやく回収が可能。敵の攻撃をギリギリで回避しながらの回収となるため、手持ちのライフに余裕があるときチャレンジしよう。つぎに上から飛び降りてくる3体のAMS隊員は、あらかじめ画面中央に狙いを定めておいて、最初に降りてくる奴から倒す。エビタンも、右から2体、左から1体の出現順どおりに倒していく。

⬆メカゾンビーが入ったバケツはここ。最初に4発撃ち込むのがミソ。

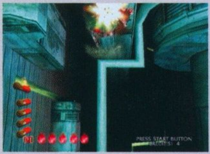
⬆リフト手前で現れる3体のAMS隊員は、中央を最初に倒す。

⬆そして右から2体、左から1体の出現順どおりにエビタンを倒そう。

POINT 2 すぐに画面上部に銃口を向ける

出現エネミー　アシッド、ヒュウ

カメラが右を向くまえから、画面の上端に狙いを定めておく。方向が変わったらその位置にアシッドが現れるので、すかさず弾を撃ち込めば簡単にエクセレントを取れる。つぎのピーコはリフト中央の着地点より少し上を狙っておき、降りてきたところを倒せばエクセレント。



⬆カメラが右を向くまえから画面の上端を狙っておき、アシッドを倒す。

⬆ピーコは中央に下りてくる。ここで着地を待ちかまえて狙い撃とう。

POINT 3 カメラの移動を利用する

出現エネミー　黒カゲオ、マーク

倒す順番をパターンにして、どのタイミングでリロードするかがポイント。まず4体の黒カゲオを、必ず左から倒していく。これでカメラが右に移動していき、つぎに左に移動するまでにリロードを終えるスキが作れる。これで、つぎに出現するマークに余裕を持って対処できる。黒カゲオを右から撃ち始めると、マークがすぐ画面に入ってくることがあって危険なのだ。

⬆乱射するのではなく、左から順序よく倒していこう。

⬆右2体の順番は入れ替わってもいい。リロードしてマークに備える。

⬆マークは2体いる。手前が倒れても手を休めずに撃ち込もう。

POINT 4 至近距離からの攻撃に注意

出現エネミー 黒カゲオ、ヒュウ

ガラス管を破って、黒カゲオが3体現れる。最初にアップで目の前にいる1体の黒カゲオを倒す。つぎに、カメラが後退して画面内に左右からカゲオが2体入ってくる。左のほうがさきに攻撃してくるので、左、右の順番で倒せば安全だ。

カメラが振り向くと、ヒュウがガラス管を破って3体現れる。床に3体並ぶときに撃ち込んで、すべて倒すのがベスト。残ってしまった場合は、1体ずつ順番にジャンプ攻撃をしてくる。そこで、一度全弾を撃ちきったら無理に倒そうとせずに、リロードしてジャンプ攻撃に備えたほうが無難だ。

⬆中央の黒カゲオの頭を狙って、こいつをまず倒しておく。

⬆カメラが後退したら、つぎは左の黒カゲオに撃ち込む。

⬆ここで全弾を叩き込んだら、すぐリロードして攻撃に備えよう。

POINT 5 エクセレントを狙っていく

出現エネミー マーク、黒カゲオ、AMS隊員

扉が開くと階段の中腹にマークと黒カゲオがいる。しかし、階段を降りるまで攻撃してこないので、危険はほとんどない。つぎに現れるAMS隊員は、床から起き上がってくるときを狙って1体だけさきに倒せば、あとが楽だ。左がもっとも早く体を起こすので、これを狙う。

⬆階段のマークと黒カゲオは、場所を覚えてエクセレントを取ろう。

⬆3体が動き回ると厄介なので、起き上がりを狙って左を確実に倒す。

POINT 6 リロードの難所

出現エネミー エビタン、コエビタン、アシッド

ここからエビタンラッシュが始まる。エビタン2体とコエビタン3体が複合で現れるのだが、倒す順番を間違えると酷い目にあいやすい。最優先で倒すべき相手は、右から現れるエビタンだ。通路の右下からエビタンがはい上がってくるのと同じころに、突き当たりの通路にコエビタン3体が姿を現す。まず右のエビタンに撃ち込んで倒したら、残りの弾を小エビタンに撃ち込んでリロード、左から画面に入ってくるエビタンを倒す。これが倒れるころには、正面に一列隊形でコエビタンが近づいてきている。先頭の頭を狙って撃ち込もう。

⬆コエビタンが直進してくるあいだに、最初に右のエビタンを倒す。

⬆左のエビタンを倒したら、向かってくるコエビタンに攻撃開始。

⬆エビタンラッシュのあとは、アシッドが現れるので、銃口を上へ。

POINT 7 AMS隊員SPユキオ登場

出現エネミー　ジュリー、黒カゲオ、ヒュウ、AMS隊員SPユキオ

ローガンとの再会を果たしたあと、最初に遭遇するのは黒カゲオとジュリーで編成された4体の集団。つぎにカメラが右を向くと、ヒュウが3体近付いてくる。跳ねているヒュウの足もと、少し上あたりを狙って、跳んでくるまでに倒す。

⬆正面のジュリーの胸に撃ち込んで倒したら、残った奴へ。

⬆倒せないと1体ずつ飛んでくるので、大幅なタイムロスとなる。

［AMS隊員SPユキオ］

このAMS隊員は、ほかのゾンビと違って体力値が非常に高い。ボロボロになりながらもしつこく向かってくるので、カメラが移動を始めるまでは油断せずに弾を撃ち込み続けること。

⬅頭や腕がなくてもタックルしてくる。

POINT 8 す速く小さな的を狙う

出現エネミー　ピーコ、エビタン、黒カゲオ、マーク

カメラが振り向くと、ピーコ4体が迫ってくるので、左から右に、順番に弾を撃ち込んで倒す。残った場合は一度リロードして、飛んでくるピーコの胸を狙って撃ち込む。

つぎに左右からエビタンが登場し、そのすぐ後ろから黒カゲオ2体とマーク2体が接近してくる。エビタンが起きるまえに両方とも倒して、順次後ろの黒カゲオとマークに撃ち込め。

⬆追ってくるピーコに全弾を浴びせ、リロードして正面で迎え撃つ。

⬆背後に気をとられずに、早めにエビタンを倒しきれば安全。

⬆つぎの黒カゲオはタイムをロスしやすい。遠方を正確に狙え。

POINT 9 振り向いて即座に受ける攻撃に対処

出現エネミー　黒カゲオ、ジュリー、AMS隊員、マーク

カメラが振り向くと、黒カゲオとジュリーがいる。カゲオの攻撃がす速いので、すぐ撃てるように出現場所を覚えておこう。リフトの手前で飛び降りてくるAMS隊員は、やや距離が遠いが、下りてきたところを狙い撃ちすればいい。それぞれの胸に3発以上撃ち込んで、確実に倒すようにしよう。そしてリフトに乗ったら、下のほうを狙ってマークとジュリーを倒す。

⬆待ちかまえるカゲオとジュリー。黒カゲオからさきに倒していく。

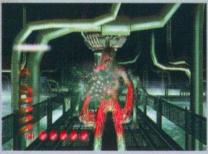
⬆下りてきた瞬間に胸に3発撃ち込めば、攻撃されるまえに倒せる。

⬆チャプター0と同じように、2体同時倒しで倒すことが可能。

POINT 10 攻撃の合間にライフを回収

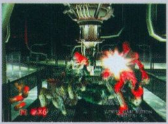
出現エネミー エビタン

リフトを降りて扉が開くと、エビタン3体が目の前に迫ってきている。もっとも距離が近い中央の奴から攻撃しよう。3体を倒したらカメラが少し前に進むので、ここで左の奥に見えているドラム缶を壊し、救急箱を回収しよう。ただし、通路の左右から2体ずつ、合計4体のエビタンが続々と出現してくるので、あまり時間がない。救急箱の回収は手早く行うこと。



⬆画面中央に構え、扉が開いたら中央のエビタンから倒していく。

⬆左の遠方に見えているドラム缶を撃って、救急箱を回収する。



⬆2体ずつ巻き込むように4体を倒す。

タイムアタックの場合 25"00

POINT 11 AMS隊員の前転に注意

出現エネミー コエビタン、AMS隊員、ヒュウ×2

コエビタンが3体現れる。もたもたしていると一列隊形でこちらに向かってくるので、カメラが右に移動し始めたら画面右端を狙い、登場の瞬間に攻撃を開始する。つぎのAMS隊員2体は、画面に現れたときにはすでに攻撃の姿勢となっている。前転し、起き上がりと同時に斬り付けてくることがあるので、狙いを下につけて起き上がるまえにダメージを与えよう。

扉が開くと、2体のヒュウが跳ねながら向かってくるので、足もとの少し上を狙って倒す。

⬆あらかじめ右端に狙いをつけ、登場と同時に攻撃する。

⬆ここで救急箱を取ることも可能だが、ポイント10で取るほうが安全。

⬆最後に扉の奥からヒュウ2体が出現。これを倒せば最終決戦だ！

POINT 12 隠しアイテム出現

出現エネミー ――

いよいよ最後のボス戦に挑むわけだが、ある条件を満たしている場合のみ、ボスへ続く最後の通路に隠しアイテムが出現する。その条件とは、これまでの道中で仲間との助け合いイベントを全て成功させているというものだ。最終決戦直前で、救急箱が3つも手に入るのは非常にありがたい。そのほかにも、メカゾンビーやミニマジシャン、黄金のカエル、クリスタルコインといった高得点アイテムがごっそり配置されていて目移りしそうだが、もちろん救急箱の回収が最優先。ライフ9でここへ来た場合のみ、高得点アイテムから回収していこう。

⬆助け合いイベントをすべて成功させていれば、こんな恩恵が！

BOSS登場 TYPE-0000 WHEEL OF FATE ➡ 90ページへ

SECRET FILE PART 09

本シリーズにおける裏の主役とも言うべき、ゾンビたち。ゲーム中では戦うことに必死で、眺める余裕などないが、ここではデザイン方面から観察してみよう。

ゲーム中には、多数のおぞましいゾンビや、未来的なデザインのクリーチャーが登場する。その中から数種類を抜粋。初期段階のデザイン画が、実際の画面ではどう変わったのか、見比べるのもおもしろい。

■エネミーデザイン原案

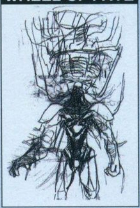
SUN

⬆触手の先端や幹の弱点の位置などが多少変更されたようだ。

ヒュウ

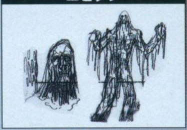
⬆小型ゾンビが数種類登場する中で、ヒュウは拾った傘を手にしているところから、奇妙な印象が強い。

WHEEL OF FATE



⬆最終ボスの初期デザイン案。ごてごてした鎧のような装備をつけていたが、実際はなくなった。

エビタン



⬆念入りに描かれたドロドロの表現は、画面にも生きている。

ピーコ

➡ピーコというかわいい名前とは裏腹に、ほかの小型ゾンビより凶悪な面構え。

モーキン

⬅顔の部分をアップで見る機会はほとんどないが、じつは非常に細かく作り込まれている。

➡「からあげ」の落書きを発見！

DEATH

⬆実際は、手にした棍棒がもっと巨大になった。

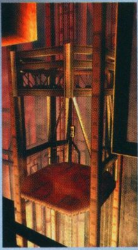
■EFI研究施設ギャラリー6　EFI_LEVEL4研究室

世界崩壊を招いた原因とも言うべき、施設の中枢。ビル最深部に位置し、ここで人類の存続に関する重大な実験と研究が行なわれてきた。通路には奇妙な試験管が並び、未知なる生物が培養されている。

⬆通路の下には、培養液が満たされている。

⬇キュリアンと名乗る生物が入るカプセル。

⬆➡上は試験管が並んだ培養室。右はリサたちがローガンを発見する部屋。



⬆追想シーンや最終ステージで使用するリフト。

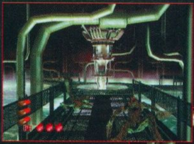
THE HOUSE OF THE DEAD3 PERFECT GUIDE

プレイヤーランクSSへの手引き

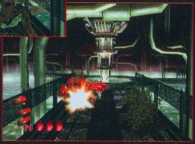
『HOD3』は、くり返しプレイして、敵の撃ちかたをパターンにしていけば、必ずクリアーできる。ワンプレイでクリアーできるようになったら、つぎなる目標はプレイヤーランクSS。第1章で触れたとおり、各ステージでランクSをおさめる実力が身に付けば、自ずとSSに手が届くようになる。以下、SSを獲得するためのポイントを指南しよう。

ポイント1　タイムを短縮する

タイムを短縮していくには、敵に追い撃ちをかけて残った部品を壊すことが非常に重要だ。これが残っていると、倒れて床に転がったゾンビをカメラが追い、シーンが先に進まない。残ったパーツはいずれ消えるが、それを待たずに追い撃ちを入れて消すことで、シーンを早く進めることができる。敵を倒すごとに追い撃ちを入れて、タイムを短縮していこう。



←敵に弾を撃ち込んで、完全に体力を奪いきった。敵がもんどりうって倒れる。



➡もう起きあがってこない。しかし、ここに容赦なく追い撃ちを入れる。これが重要なポイントだ。

ポイント2　命中率を上げる

命中率は、道中の敵や壊れる配置物などに当たった直撃弾の数を、弾を発射した回数で割って算出される。散弾がヒットした場合でも、直撃弾が外れていると命中率は下がってしまうので、散弾に頼り切らずに敵を狙うことが大事。TWIN SHOTも、2体のあいだを狙って取るよりは、どちらかの体に直撃弾を当てて2体を同時に倒せれば命中率は下がらない。

しかしボス戦では、直撃弾が外れていても散弾さえボスにヒットすれば命中率は上がっていくので、これを気にせず戦える。また、赤いゲージが表示されていないあいだに、ずっと本体に撃ち込み続ければ、着実に命中率を上げ、微量だが得点も加算される。ボス戦は、命中率を上げる絶好のチャンスなのだ。

←ゲージキャンセルにかかわらず、ガンガン弾を叩き込もう。とくにDEATHの棍棒は得点も高い！

ポイント3　敵を良い評価で倒す

ステージランクのポイント表を見れば、もっとも高いポイントが得られるのは、TWIN SHOT（6ポイント）で、つぎにEXCELLENT（3ポイント）。また得点も同じくTWIN SHOT（200点）がもっとも高く、ついでEXCELLENT（180）となっている。

EXCELLENTが出る条件のときにTWIN SHOTで敵を倒した場合、画面にはTWIN SHOTの表示が出るが、得点とポイントは、両方が加算される。つまり、TWIN SHOTをす速く出すのがもっともよいということだ。確実に2体同時に倒せる場面では、よりす速く倒すことを意識して、EXCELLENTのポイントと得点も、もぎとっていこう。

←できるだけ敵をす速く、2体を巻き込んで倒す。これができないとSランクは難しい。

ポイント4　得点を稼ぐ

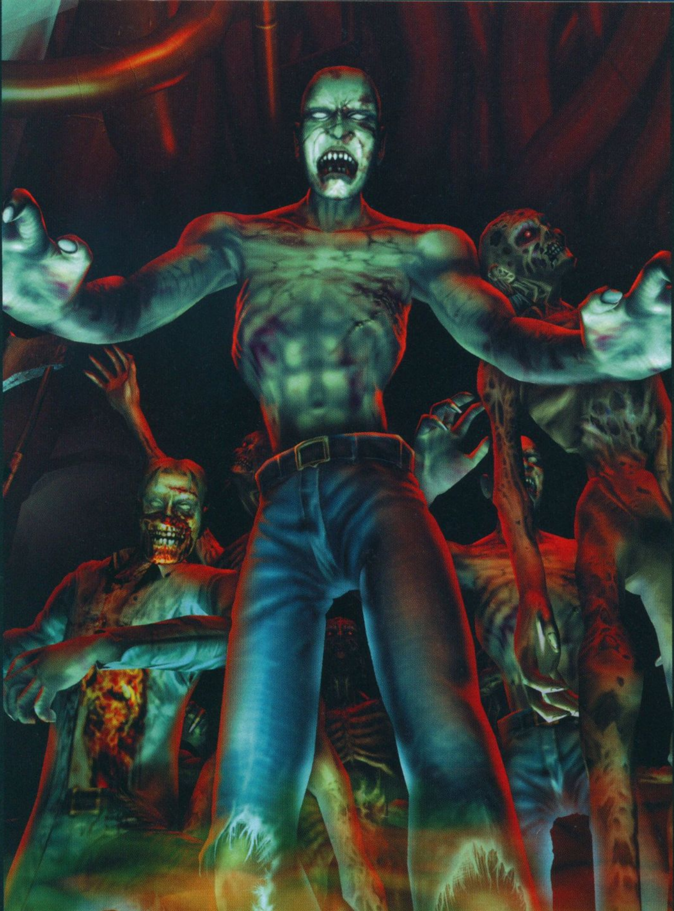
得点はこれまでに述べた3つのポイントを意識し、アイテムも積極的に回収していくことで、軽く100,000点をオーバーする。しかし、現状何点なのか、ステージプレイ中は画面に得点は表示されないため、把握できない。これを表示するコマンドは以下のとおり。

←左上に得点が表示されている。これがあれば、つねに道中の得点の状況がわかるので、ありがたい。

プレイ中の画面にスコアを表示するには？

タイトル画面中に、認識されているコントローラ（ライトガン）の方向パッドの左右でコマンドを入力し、スタートボタンを押して始める。

左 左 右 右 左 右 左 スタートボタン



第3章

エネミーカタログ

エネミーカタログ PartⅠ ゾンビ・小動物

敵のプロフィールを始め、攻撃方法及びその対処方法、出現するステージや、初期体力値などのデータを掲載。チェックして戦闘に役立てよう。

➡敵の初期体力値とは

敵の体力が難易度設定によって増減するということは、システムページで触れたとおり（13ページ）。基本となる難易度8での敵の体力が初期体力となり、ここで敵の紹介とともにそれぞれの初期体力値を掲載している。難易度によって増減する体力値は、以下の表を参考にしてほしい。ふたつの表をあわせて見れば、難易度による体力の変動は一目瞭然となる。しかし、中には例外も……。仲間の助け合いイベントで登場する敵は、独自の初期体力値を持っているのだ。これについては、第2章で登場ポイントごとに数値を掲載した。また、小動物系の敵は、1発で倒せるものと撃ち込み弾数が決まっている（難易度で変動する）ものがいるぞ。

敵全般の注意点

ゾンビは攻撃の際に使用する部位（噛みつきなら頭、殴りなら腕）が破損すると、プレイヤーに向かって突進してくる。攻撃する順序を考えて、予想外の突進を防いでいく。

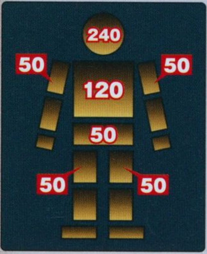
また、敵が投げるドラム缶などは、2発（2P同時プレイなら3発）で破壊できるので、残弾数に注意して破壊しよう。

オプション難易度設定による敵の初期体力値の増減	
VERY EASY	-140
EASY	-70
NORMAL	±0
HARD	+60
VERY HARD	+120

ゲーム中の難易度による敵の体力値の増減

難易度	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
体力の増減1Pプレイ時	-230	-190	-150	-120	-90	-60	-40	-20	±0	+40	+80	+120	+160	+200	+240	+290	+340
体力の増減2P同時プレイ時	-100	-70	-40	-20	±0	+40	+80	+120	+160	+200	+240	+280	+320	+360	+400	+450	+500

➡敵に与えるダメージのしくみ



敵の体は、パーツごとにダメージ値が細かく設定されている。これにショットガン補正値を掛けた数値が体力値から引かれ、体力値がゼロかマイナスになれば敵を倒したことになる。

ここでは、例としてもっともダメージが大きい距離、2メートル以内でヒットさせたときのダメージテーブルを挙げた（距離が離れていけば、それぞれの数値は下がっていく）。

ダメージテーブル用　敵グループ分け	
A	カゲオ、黒カゲオ、上半身カゲオ（※足判定なし）
B	アステカ、アステカ2
C	モーリス、ジャック、フレデリック、AMS隊員、AMS隊員SPユキオ
D	ケイン
E	ピーコ、ヒュウ、バリー
F	マーク（全種類）、ジュリー、ミートマン
G	エビタン、コエビタン
H	チャールズ、青チャールズ
I	アシッド
J	レイモンド

例　**カゲオ(グループA)**：難易度NORMAL、ゲーム難易度±0のとき、カゲオ(体力値300)の胸と腕に弾を当てた。
300(体力)ー{120(胸ダメージ)×0.5(ショットガン値)+50(腕ダメージ)×0.3(ショットガン値)}=225(残り体力)

ダメージテーブル（距離が2m以内の場合）

	グループA	グループB	グループC	グループD	グループE	グループF	グループG	グループH	グループI	グループJ
頭	240	240	230	210	200	200	180	170	160	150
胸	120	100	120	110	120	120	120	80	120	90
腰	50	60	60	75	100	75	60	50	70	60
腕	50	30	50	20	65	60	40	30	40	30
足	50	30	40	40	80	50	40	30	40	30

ENEMY CATALOG 01

EFI研究施設を守る ゾンビ

狂気の研究が生み出した、生きる屍"ゾンビ"。人間とはかけ離れた身体能力を活かしつぎつぎと襲いかかってくる。しかし、それぞれに対してしっかりと対策を立てればおのずと道は開けるはずだ。

カタログの見かた

1 敵の名称
2 敵の外観（色違いが存在する場合もある）
3 出現ステージ

Chapter0	0
Chapter1	1
D.B.R研究室	2
EFIゲノム研究室	2
L2_バイオプラント	3
L3_バイオ実験室	3
管理情報システム	4
東棟／西棟	4
Chapter5	5

4 初期体力値
5 プロフィール
6 代表的な攻撃とその対処法

マーク

DATA・マーク	
0	360
1	360
2	340
5	360

DATA・マークⅡ	
3	360
4	360

DATA・マークⅢ	
3	420
4	420
5	420

DATA・マークⅣ	
2	360

WEAKPOINT

もっとも多く作られたゾンビ。種類は多いが、攻撃はみんな同じく噛みついてくるだけ。いわゆるザコだが、集団で現れた場合は注意が必要。マークは頭に被弾すると突進してくるため、集団に対しての乱射は避けたほうがいい。突進されないように、順番を決めて連射で確実に倒していこう。

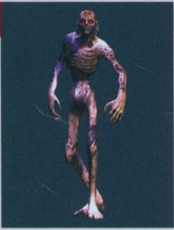
カゲオ

DATA・カゲオ	
0	300
2	300

DATA・黒カゲオ	
2	400
5	400

PROFILE

体内の水分を失い、ミイラ化したゾンビ。徒党を組んで出現する不気味な存在。



WEAKPOINT

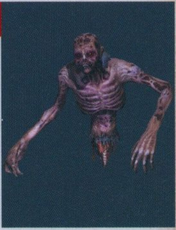
特筆すべき注意点はないと言っていい。現れた場合は、近づかれない限りあと回しにしても大丈夫。青はノーマルよりも体力値が高くなっている。

上半身カゲオ

DATA	
2	240

PROFILE

乾燥した体はもろいため、何らかの理由で下半身が崩れ去ってしまったカゲオがコイツ。体力が少なくて動きも緩慢なカゲオだが、上半身だけの姿になったためか、身軽にジャンプする。



WEAKPOINT

突然ジャンプ攻撃してくるため、カゲオよりもこちらのほうが厄介。とは言え体力値は低いので、這い出てきたところに弾を撃ち込めば問題ない。

エビタン

DATA

0	380
3	
5	

PROFILE

長時間液体の中に浸っていたため全身の腐敗が進み、ヘドロ状になったゾンビ。外見からは想像できないが、運動能力は非常に高い。

WEAKPOINT

意外に俊敏で体力値も高い、警戒すべき相手。パーツがちぎれたあと、まだ生きているのかいないのか判断しにくいので、追い撃ちは必須。

コエビタン

DATA

0	360
3	
5	

PROFILE

エビタンへの成長段階で、体の腐食が始まったゾンビ。つねに3体1組で行動している理由は不明だが、攻防一体の連携攻撃が得意。

WEAKPOINT

得意の連携攻撃を出させないためには、近づけないこと。一列隊形で迫ってくるあいだに先頭に撃ち込んで、背後にもダメージを与えて倒す。

ピーコ

DATA

0	230
3	360
5	230

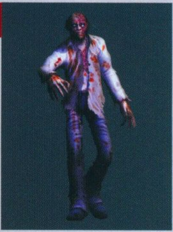
PROFILE

小型のゾンビ。両手の小刀で獲物の首筋を狙う。至るところに出現し、身軽です速いその動きの前では、わずかなミスも命取りである。

WEAKPOINT

ピーコのジャンプ攻撃は、ヒュウに比べてまっすぐに近い軌道を描く。攻撃が届くのが速いので、ジャンプしたらできるだけ遠めで仕留めよう。

ジュリー



DATA

0	320
1	
4	
5	

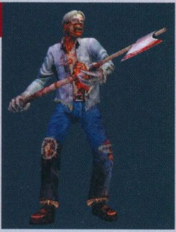
PROFILE

ビル内で働いていた従業員たちの変わり果てた姿。執拗に獲物を追いかけ、力任せに腕を振りまわしてくる。

WEAKPOINT

歩きにくそうに向かってくるのでスピードは遅く、マークなどと現れた場合はあと回しにしていい。近づくと腕を振り回して攻撃してくる。

モーリス



DATA

1	340

PROFILE

身の丈程の長い柄がついた斧を持つ。斧の重さに振り回されてフラフラしているため、どことなく頼りなげにも見える。しかし、いざ攻撃に転じると、斧の重量を活かした強烈な一撃をくり出してくる。

WEAKPOINT

斧のリーチが長いので、遠くにいるあいだに倒すべき敵。振り向くと斧を振り上げている、という危険な場面も多いので、場所を覚えて撃ち込む。

チャールズ

DATA・チャールズ

1	680
2	

DATA・青チャールズ

2	800

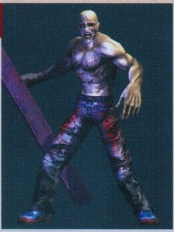
PROFILE

標準的なゾンビの2倍はありそうな、巨漢ゾンビ。分厚い脂肪が防弾チョッキのように体を覆っている。

WEAKPOINT

自分の両手で頭をパチパチ叩くのが、攻撃に出る前触れ。体をかがめたらタックルしてくるので、低く下がる頭を狙って何度も撃ち込む。

アステカ



DATA

1 4	640

※鉄骨を持っていない場合560

PROFILE

巨大な鉄骨を持ち歩き、片手で軽々と振り回している、並外れたパワーの持ち主。重い鉄骨のせいか、動きがやや緩慢であることが救い。

WEAKPOINT

出現ポイントを覚えて、登場したら鉄骨を振り回すまでに頭に撃ち込んで倒す。腕に散弾が飛び散らないよう、正確に頭を狙うのが安全。

アステカII

DATA

2 3	560

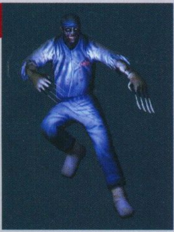
PROFILE

格闘型の大型ゾンビ。強靭な肉体からくり出される一撃は重く、その突進力は脅威としか言いようがない。群れの中では、最優先で警戒すべき相手である。

WEAKPOINT

物を投げつける攻撃が多く、本体と物のどちらに撃ち込むかは各ステージに応じた攻略を参考に。アステカ同様、腕にダメージを与えないよう注意する。

フレデリック



DATA・フレデリック・ブルー

2	340

DATA・フレデリック・オレンジ

3	340

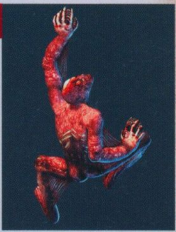
PROFILE

このビルに研究員として勤めていたと思われる人々の変わり果てた姿。メスを使った緩急ある攻撃に、憐れんでいる余裕はない。

WEAKPOINT

登場すると同時にメスを投げ飛ばしてくることが多い。場所を覚えてリロードのミスを防ごう。メスを投げ終わったら油断せず本体を撃つこと。

アシッド



DATA

2 4 5	410

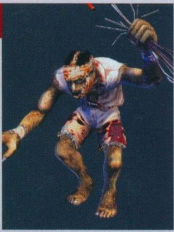
PROFILE

強い粘性を持った特殊な分泌液を表皮に噴出している。その粘液の影響で、体中の皮膚はただれ、肉は削ぎ落とされてこの姿となった。

WEAKPOINT

天井に張り付いているので気付きにくい場面も多い。出現場所を覚えて、カメラが上を向いたら即座に撃てるように待ちかまえておくのが基本。

ヒュウ



DATA

2	300
5	330

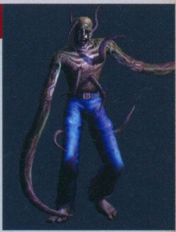
PROFILE

並外れたジャンプ力を持つ小型ゾンビ。上空高くから獲物を強襲するが、その手に持っている武器は、カサや蛍光燈など周辺に落ちている廃品活用の危険物。

WEAKPOINT

跳ねながらの移動は、着地点の少し上を狙うと当てやすい。ジャンプ攻撃はピーコと違って、大きく上に向かって跳ね上がるので、上のほうを狙う。

ケイン



DATA

3	600

PROFILE

研究施設の実験のひとつとして、植物との融合を試みたゾンビ。植物の持つ強い生命力を受け継ぎ、ムチ状に発達した両腕をしならせて、空気を切り裂くような一撃を食らわせる。

WEAKPOINT

触手のような腕は、破壊すると200点が加算されるので、腕を破壊してから本体を撃って倒せば高得点。腕はすぐに再生するので、油断は禁物。

レイモンド

DATA

3	1250
4	1000

PROFILE

丸刃のチェーンソーを操り、すべてを切り刻む。刃の回転部分に鉄板を押し当てるのは、研磨の意味合いよりも、発生する火花が気に入っているからだとか……。

WEAKPOINT

体力値が非常に高いため、しつこい撃ち込みが必要。チェーンソーに当たった弾ははじかれるので、距離が近い場合はこれを避けて頭か胸を狙う。

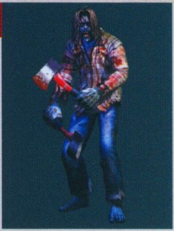
ジャック

DATA

3	1250

PROFILE

両手に斧を持ったゾンビ。斧で顔面をガードしながら相手に近づき、斧を振り上げて一撃を食らわせる。どこか見覚えのある風貌だが、何故彼らがここに存在しているのかは謎……。



WEAKPOINT

出現時は、顔の前でクロスにかまえた斧が邪魔。このため、額か胸を狙って撃つ。斧を振ってくるときは頭が無防備となるのでこれを狙うといい。

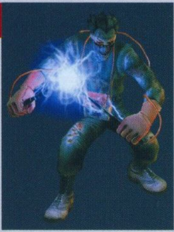
バリー

DATA

4	350

PROFILE

高電流が出力され、十分な殺傷能力を持つように改良された、特性のバッテリーを首にぶら下げている。バリー自身も感電しているが、自分の体を走る電流に快感を覚えているようだ。



WEAKPOINT

ジャンプ中ではなく、床や壁に着地するところを狙うのが基本。ジャンプ中2体がクロスする場合は、これを狙えば両方にダメージが行き渡る。

AMS隊員

DATA

4 5	420

PROFILE

元ローガン私設部隊の戦闘のエキスパート。施設に乗り込んで事態の収拾を試みていたが、無残にも生と死の境をさ迷う存在となって、目の前に立ちはだかる。

WEAKPOINT

前転してからの斬り付け、回転蹴り、両足を絡ませての斬り付けなど攻撃方法は多彩。出現と同時に撃ち込んで1体でも数を減らすこと。

AMS隊員SPユキオ

DATA

5	1500

PROFILE

ローガン、ダンとともに施設の上階にたどり着いたが、チャプター0開幕でゾンビに食われて倒れてしまったユキオ。最悪なことに、厳しい訓練で培った運動能力と体力は健在のまま復活。

WEAKPOINT

体力値が極めて高い。攻撃中、黄色い煙が上がったら要注意。被弾したパーツが復活するので、連射力を上げて胸に弾を浴びせ続ける。

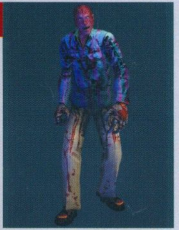
ミートマン

DATA

2	350

PROFILE

SOAゾンビコスプレコンテストで優勝したゾンビが、ゲーム内に登場。チャンピオンなのでステキな衣装を着ているが、ためらわずに撃って大丈夫。べつに、待っても何も起こらない。



WEAKPOINT

動きはマークなどのゾンビに似ていて、対処法も同じ。特別な能力はなく、唯一の登場シーンではほかの敵に紛れているため、気づきにくい。

ENEMY CATALOG 02

施設に巣くう獰猛な 小動物

実験の副産物として生まれた"小動物"。
知能はなく、ただ血を求めて
本能的に獲物を襲う。
小さいながらも並々ならぬ凶暴さを持ち、
油断すると手痛い一撃を受けかねない。
危険度はゾンビと変わらないのだ。

モーキン

DATA

1・4　———

PROFILE

動物の死肉に群がる掃除屋。しかし死肉だけではなく、生きたままの肉も好物。生きている獲物に対しては、上空から一気に急降下して強靭なツメで掴みかかり、その肉を引き裂く。

WEAKPOINT

時間が経つと攻撃してくるが、上空では遠方を移動するため、当てにくい。画面のどこから侵入してくるかを覚え、待ちかまえて撃ち込もう。

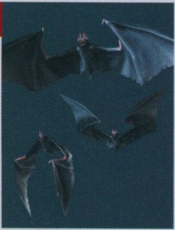
デビロン

DATA

2　———

PROFILE

外見や習性はコウモリそのものだが、それよりも遥かに獰猛になったコウモリ型のゾンビ。生き物を見つけると、一斉に群れを成して襲いかかり、その生き血を一滴残らず吸い尽くす。



WEAKPOINT

群れで現れたところに散弾を浴びせて倒す。1、2匹が姿を現したときに全弾を使ってしまわず、数が増してから散弾を浴びせ、同時に複数巻き込んで倒す。

モゥラー

DATA

2　———

PROFILE

建物内に群れで生息している、ヘビ型のゾンビ。体をくねらせながら移動して、生き物の気配を感じ取ると、すさまじい跳躍力で飛びつく。その異常に発達したアゴは、獲物の骨まで噛みちぎる。

WEAKPOINT

複数が固まっているところを狙えば、早く数を減らすことができる。ただ画面外に残っていることがあるので、カメラが進まないときは注意。

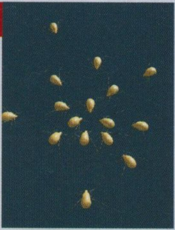
プッチ

DATA

3　———

PROFILE

寄生虫型のゾンビ。おもに植物に寄生してその生命を維持していたが、いまや体長は15cmにも達し、動物の生き血さえも養分として吸収する。もはや虫とは呼べない、危険生物へと変貌した。



WEAKPOINT

遠方にいるときは倒しやすいが、距離が近いとリロードしたすきに画面に張り付かれやすい。この場合は丁寧に狙って1匹ずつ撃っていく。

サンサン

DATA

3　———

PROFILE

侵入者を排除するかのように、ステージの至るところから出現する謎の触手。つねに3本セットで現れ、相手の動きを封じる。どこから伸びてきて、本体がどこにいるのかは不明。

WEAKPOINT

小刻みに動き続けるので狙いにくいが、闇雲に弾をばらまかず、画面の左、中央、右の3方向それぞれに狙いを定め、1本ずつ処理すると楽だ。

エネミーカタログ Part II BOSS

要所に待ち受けるボスは、それぞれ独自の攻撃で行く手を阻む。ボスとの戦闘中のシステムや、攻撃方法と対処法、弱点について把握しておこう。

対ボス戦のシステム

Aボスの体力ゲージ
これをゼロにすれば倒せる。弱点に撃ち込めば、より効率よく体力を奪うことが可能。

B攻撃キャンセルゲージ
つねに表示されているわけではなく、ボスが攻撃態勢に入ったら表示される。一定時間内でゼロにすれば、攻撃をキャンセルできるが、失敗すると攻撃を受ける。

ボスが現れると、画面の上に体力を示す緑のゲージが表示される。これをゼロにするまで撃ち込んでボスを倒さなければ、先のチャプターに進めない。また、ボスが攻撃態勢に入ると、体力ゲージの下に赤い攻撃キャンセルゲージが表示される。これを一定時間内にゼロにしないと、ボスの攻撃を受けてしまう。体力ゲージも攻撃キャンセルゲージも、弱点を撃つことによって大きく減らすことがでるので、す速く、正確に弾を撃ち込む必要があるぞ。

ボスの弱点

ボス登場シーンでは、弱点情報が画面に表示される。これを参考にして、ボスそれぞれに設定された弱点を狙い撃て。これで大ダメージを与えることができる。

攻撃キャンセルの影響と、ボス戦難易度

ボス戦では、道中とは違う独自の難易度設定が行われる。ボスにたどり着いた時点でのゲーム中の難易度によって、ボス戦の初期難易度が設定されているのだ。ボス戦にも17段階の難易度が存在し、これによって攻撃や移動スピード、投げてくる物の数やスピードなどが変化する。また、ボス戦は攻撃をキャンセルするごとに難易度が上昇することも知っておこう。

ボス戦での難易度

◉難易度が上がる条件
攻撃キャンセルに成功すると、1Pプレイ時には難易度が1上がり、2P同時プレイ時には、難易度が2上がる。

◉難易度が下がる条件
ボスの攻撃を受けると、1Pプレイ時には難易度が1下がり、2P同時プレイ時には難易度が1下がる。

←攻撃を防げば、そのつど難易度が上がっていく。

ボスの初期体力値の増減

もちろんボスにも初期体力値が設定されているが、これはボス戦の難易度によって変動することはない。ただし、オプションでの難易度設定を変更した場合のみ、影響が現れる。

←2P同時プレイでは、弾の威力が補正される。

オプション難易度設定によるボスの初期体力値の増減

VERY EASY	×0.8
EASY	×0.9
NORMAL	×1
HARD	×1.1
VERY HARD	×1.2

TYPE-0011 DEATH

キュリアンの実験によって生み出された凶暴なビルの番人。執拗な追撃から逃れろ!!

DATA

登場ステージ
Chapter 1 管理情報システム部 東棟／西棟

2P同時プレイでの銃の威力
×0.7

弱点
頭部

弱点を狙うときの注意

このボスの弱点は、頭部。むき出しなので一見狙いやすそうに見えるが、遠方から走ってくるため、正確な狙いを要求される。また柱に隠れる場面では、リロードのタイミングに注意。

接近したときにより多くのダメージを与えられる

唯一の攻撃パターンは、追いかけてきて殴るというもの。ポイントは頭部を狙って撃つという一点に集約される。

⬆巨大な体のわりに小さい頭部を正確み狙って、ひたすら撃ち込む。

遠方に出現したときは慎重に弱点を狙って、近づかれるまでに半分を目安にゲージを減らしておく。接近してきたら正確に頭を狙って撃ち込み、一気にダメージを与えよう。

また、出現回数を重ねていくと、攻撃キャンセルゲージの内部的な値が上昇する。つまり攻撃キャンセルするには、あとになればなるほど撃ち込み数が必要になるということ。より正確な狙いと連射を心がけよう。

柱のあいだを狙撃する

管理情報システム部で、柱や壁のうしろを見え隠れするボスを攻撃するときは、ボスが柱に隠れるタイミングでリロードを済ませ、顔を出した瞬間に弾を撃ち込むこと。撃ち込むタイミングを逃したら、ムダ弾を撃たずに柱が通過するのを待とう。

⬅柱の陰から現れたら、頭に撃ち込む。

TYPE-0028 FOOL

**野生と狂気が融合した怪物、それがFOOL。
揺れ動く弱点を撃ち抜くテクニックが必要だ!**

DATA

登場ステージ
Chapter2

2P同時プレイでの銃の威力
×0.65

弱点1	弱点2	弱点3	弱点4
右手	左足	右足	左手

弱点を狙うときの注意

弱点はマークで表示されている手足。ここに照準を合わせ、連射しよう。緑の円が表示されたら、即座に連射して弱点に撃ち込む。狙いと同時に連射力もかなり必要だ。緑色の表示が出るまえから、弱点になるボスの手足に狙いをつけておくとよい。

攻撃段階の移行

ボスの初期体力値は内部的に960で、攻撃は一定ダメージで変化する。そのためダメージを与えきれず攻撃を食らうと、ボスのトータル攻撃回数が増えてしまうので注意しよう。死体落としの攻撃は、第3段階と第5段階の最初にやってくる。

ボス体力値	攻撃段階
768まで	第1段階
576まで	第2段階
384まで	第3段階
192まで	第4段階
192以下	第5段階

早め早めに弱点を撃って押し返せ!!

第1段階から第4段階までの攻撃は、弱点を撃ってボスの突進を防ぐというもの。このとき、できるだけ早めにボスに撃ち込んで押し返すように心がけよう。あまり時間がかかっては、攻撃をキャンセルできても、その場しのぎにしかならない。ボスがどんどん近づいてきてしまい、突進を止められずに痛い思いをすることになる。1回でも撃ち込みに失敗するとあとに響くぞ。

早めに撃った場合

←ボスを遠くに押し返せるので余裕がある。

押し込まれた場合

←目の前からボスに突進されると防げない。

攻撃段階1▶ 右手引っ掻き

ボスが右手を前に出しながら、どんどん迫ってくる。その形相はすさまじいが、さほど難しくないので落ち着いて迎撃しよう。弱点は左右に少しぶれているが、その動きは無視できるレベル。実際には静止した的を撃つのと同じ感覚でいい。ただし、ボスの移動は高速なので、時間的な余裕はさほどない。気合いを入れて連射しよう。

⬆弱点の的は小さいが、狙いは動かさずに連射するだけでよい。

攻撃段階2▶ 左足引っ掻き

片手でぶら下がりながら、弱点の左足をブラブラさせて追いかけてくる。最初はほぼ中央の位置に弱点があるが、近づくにつれて右に弱点が移動していくので注意。左右に弱点がぶれているので、連射力を上げて一気に撃ち込もう。最後にボスが足を振り上げたときは、画面中央の最上部に弱点がある。最後まであきらめずに撃ち込もう。

⬆画面中央からやや右寄りに弱点がくる。照準を微調整しながら連射。

攻撃段階3と5の最初▶ 死体落とし

ボスが金網を揺すり、上からエサになっている死体を多数降らせてくる。死体の中には当たらないものがあり、画面の端に落ちていくものは撃たなくてもよい。基本的には画面の中心に向かってひたすら連射しよう。死体が弾を抜けてきたときだけ、照準をずらして狙って撃てばよい。連射力があれば、比較的楽に切り抜けられるだろう。

⬆へたに狙うよりも、中心を狙って連射したほうが楽に切り抜けられる。

攻撃段階3▶ 右足引っ掻き

左足引っ掻きと同じように、片手でぶら下がりながら迫ってくる。プレイヤーとの距離は近いが、進んでくる速度は左足引っ掻きのときよりもかなり遅い。そのぶん狙いやすいので、狙いを微調整しながら撃ち込めば追い返すことができるはずだ。左足引っ掻き同様に、1回のリロード（計12連射）で攻撃をリセットさせたいところ。

⬆左右にぶれる幅は大きいが動きは遅い。しっかり狙って撃ち込もう。

攻撃段階4▶ 左手引っ掻き

金網にぶら下がりながら、両手を交互に動かして高速でプレイヤーに迫ってくる。手が大幅に左右に動くため、弱点が非常に狙いにくい。そこで、弱点の手が金網をつかんで止まっている瞬間を狙って一気に連射しよう。弱点は振り子のように左右に揺れ動いているが、その振り子が左端に来たときに撃ち込む。連射力が非常に重要だ。

⬆振り子運動の中心を狙ってはダメ。左で止まった瞬間に連射する。

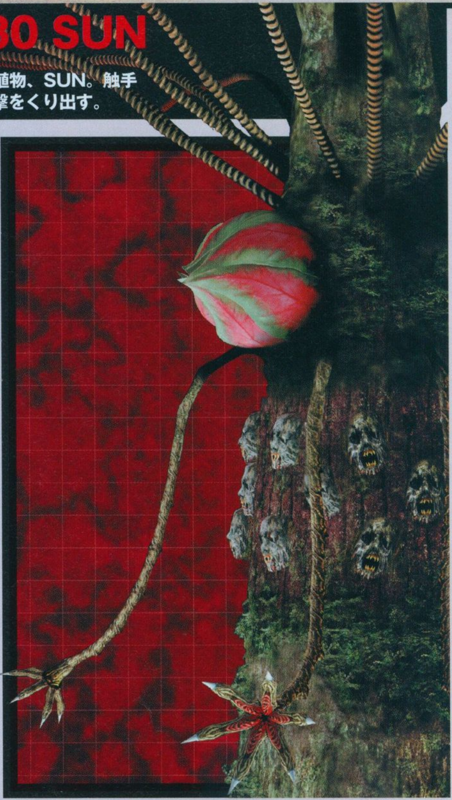
攻撃段階5▶ 飛び降り右手引っ掻き

ボスが金網から手を放し、目の前まで一気にダイブして攻撃を仕掛けてくる。飛んでから接触するまでわずかな時間しかないので、リロードせずに6発すべて弱点に当てて撃退しよう。ボスの弱点が表示されるまえに、あらかじめ照準を合わせておくと楽。止まっているボスの右手の位置から斜め左上の、少し離れた場所に弱点が現れる。

⬆連射力以上に、確実に6発弱点に当てることが大切になる。

TYPE-8830 SUN

フロア全体を支配する巨大植物、SUN。触手や花粉による縦横無尽な攻撃をくり出す。



DATA

登場ステージ
L2_バイオプラント、L3_バイオ実験室

2P同時プレイでの銃の威力
×0.65

弱点
触手の先、根の先端、花、顔

弱点を狙うときの注意

花の下にある無数の顔を撃つと、わずかながらボス本体にダメージを与えられる。攻撃の合間に、少しでも多く撃つべし。

攻撃段階の移行

体力値が半分以上のときは、触手と根っ子による攻撃。半分を切るとボスがその顔をあらわにし、花粉を吐く攻撃に移行。

ボス体力値	攻撃段階
半分以上	第1段階
半分未満	第2段階

POINT 距離と難易度はこのように影響している

このボスとの戦いでは、対象との距離と難易度設定が大きく影響する。触手や花粉などのパーツの耐久値と、ボスに命中したときのダメージ値の両方が、ほかのボスより小さい値に設定されているため、距離や難易度の変化による影響が大きくなるのだ。

たとえば、触手（2本）の耐久値は、1Pの場合「34×難易度係数」と定められている。難易度係数は16段階に分かれており、このボスの場合、最低で0.76、最高で1.24。つまり、難易度が最低なら34×0.76、最高なら34×1.24となる（さらに攻撃までの時間も、同様の計算により難易度の高いほうが短くなる）。これに対しダメージは至近距離で1発あたり4、少し遠いと2、遠距離では1しか与えられない。的確な距離で撃つ重要さがわかっていただけただろうか。難易度が上がっていればなおのこと、遠くにいるときにやみくもに撃ちすぎず、近距離で確実に撃ち込めるよう、リロードのタイミングを考えていく必要がある。

攻撃段階1▶ 触手と根が鞭のように襲いかかる

触手による攻撃

触手攻撃では、ボスゲージ下の赤・青・黄（3本攻撃のみ）が触手の耐久値を表しており、規定時間内にこのゲージをゼロにすればオーケー。どの攻撃でも、触手の先のヒトデ状に開いた部分を狙って撃ち込んでいく。なお触手3本の場合、1本あたりの耐久値は2本時の半分。じつは3本のほうが楽なのだ。

⬅樹の左右から3本の触手が伸びる。

➡樹の横から伸びる触手。視点も動く。

⬅じつは2本のほうが合計耐久力が高い。

➡触手が振られたら攻撃直前だ。

根っ子による攻撃

触手と見分けにくいが、地面の中をはって来るのが根っ子攻撃。1本ずつの攻撃と2本同時攻撃の2種類がある。最大のポイントは、地上に出た根っ子と地中の根っ子は、ダメージが5倍違う（至近距離の場合）ということ。リロードのタイミングを工夫し、根っ子が地上に出たら一気に撃ち込もう。

⬅地中で少し撃ってからリロード。

➡根っ子が地上に出たら一気に撃ち込め。

⬅8の字攻撃。均等にダメージを与える。

➡攻撃してくる順に確実に撃ち落とせ！

攻撃段階2▶ ボスの顔があらわになり花粉が舞う

花粉による攻撃

⬆顔が伸びてこなければ花粉攻撃だ。連射でできるだけダメージを与えろ。

ボスの体力が半分を切ると、第2段階だ。2種類の攻撃どちらの場合でも、花が開くまえから撃ち込んだぶんがダメージになるので、連射開始はお早めに。

ボスの顔が伸びてこなければ花粉攻撃だ。花粉は遠距離でも1発耐久なので、左側か右側を集中的に撃ってリロードしてから、もう一方向を処理しよう。

⬅カメラ位置固定での花粉攻撃。

⬅逃げ攻撃。花粉の数は難易度で異なる。

顔伸ばし攻撃

ボスの顔がろくろ首のように伸びてくる。規定のダメージに達しなければ至近距離から花粉を吹かれる。連射あるのみだ。

⬅花が開くまえからひたすら撃ち込む。

⬅時間が経つと花粉を吹いてくるぞ。

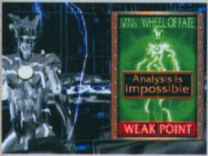
TYPE－0000 WHEEL OF FATE

弱点は胸の紋章。リングに隠れているときは、見えるまで待ってから撃ち込みを開始せよ。

DATA
登場ステージ
Chapter 5
2P同時プレイでの銃の威力
×0.65
弱点
胸の中央の紋章

弱点を狙うときの注意

ボスの情報画面で、唯一弱点が表示されないのだが、実際は胸の中央にある紋章のようなマークが弱点となっている。体の周囲に大きなリングがあって、これが弾をはじき返すので、弱点が隠れているときはムダに撃たないようにする。



攻撃段階の移行

ボスは3つの攻撃段階を持ち、体力値が減っていくことによって段階が移行していく。内部的に設定されたボスの初期体力値は1600。攻撃1段階目の3つの形態と、2段階目への移行は、どの攻撃形態かがわかりづらいが、最初の動きを見て判断するといいだろう。

ボス体力値	攻撃段階
750まで	第1段階
400まで	第2段階
400以下	第3段階

ボスを撃ってルーレットを止めろ!!

攻撃の1段階目は、慣れてくれば自分で難度を決定することが可能だ。ボスが正面に停止して、ボスを中心に白い電光の針が回転し始めたとき、ボスを撃つと針を停止させることができる。この止まった場所によって3段階の難度が決定する仕組みになっているのだ。

ルーレットは濃い水色が高難度で、透き通って背景の黒が見える薄い部分が低難度となっている。低難度にするために黒を狙って、針が2コマほど手前に回ってきたときに撃ち込む。慣れるまでは、高い難度だけ避けるように、黒と薄い水色のあいだを狙うといい。

ルーレット	濃い ←→		薄い
難易度	高	中	低
ボスの色	赤	銀	青

←透き通って黒く見えるコマを狙う。

攻撃段階1▶ 光の輪飛ばし　バリア体当たり　360度遊泳

1段階目には3つの攻撃形態がある。最初は必ず光の輪飛ばしからスタートするが、それ以降はどの形態に移行するかランダム。それぞれの形態でのボスの最初の動きを覚えて、ルーレットが終わったら、どの攻撃が始まったのかをまず見抜く。

同じ攻撃はきちんと攻撃キャンセルできれば、2セットくり返して、再びつぎのルーレットが始まる。

光の輪飛ばし

空中停止して体を縮めたら、攻撃を中止し、体を伸ばしたところから撃ち込み開始。胸に全弾を撃って最初の光の輪を消し去り、リロードしてから残りの飛んでくる光の輪を狙って撃つ。

⬅最初に湧いてくる光の輪を消す。

バリア体当たり

一時停止した場所から接近するという動きを何度かくり返し、遠くで停止すると攻撃が始まる。リロードミスをなくすため、赤ゲージが表示されたら弱点に撃ち込みを開始。あとは連射あるのみだ。

⬅攻撃と同時に弱点に撃ち込む。

360度遊泳

ボスが画面内を激しく移動するのを追って、つねにリングの少し上を狙って撃ち込む。画面外に消え去ったらリロードし、消えた方向から現れることが多いので、少しそちらに銃口をかまえて待つ。

⬅追い回しながら胸を狙い続ける。

攻撃段階2▶ 移動光弾発射

ボスとの距離が遠いため、長丁場になると覚悟して、安全な対策を心がける。まず緩やかに移動するボスの弱点に撃ち込むと、ボスがリングから大量の光弾を飛ばしつつ画面外に消え去るので、光弾を撃つ。

注意したいのは、ボスへの撃ち込みをいつ止めるかということ。目安として光弾がリングから離れたらリロードし、光弾をを狙って撃ち込み始めよう。ここで無理な深追いをすると、ミスを誘発しやすい。光弾が密集した部分を狙うと、1発でまとめ消しが可能だ。単体で接近してくる光弾は、ひとつずつ狙って撃ち、光弾をすべて消したらリロードして、再び姿を現すボスの胸に撃ち込み始めよう。以下同じことをくり返す。

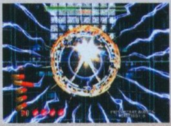
⬆画面外に消えていくボスを深追いするのは禁物。

⬆光弾が向かってきたら、丁寧に消しながらボスの出現を待つ。

攻撃段階3▶ 雷弾乱れ撃ち

この段階では、まずボスの胸を狙って可能な限り連射していこう。ボスが雷弾を放つとカメラが背後を向くので、雷弾が密集したところを撃って数を減らし、リロード。あとは乱射せずに、近付いてくる雷弾を冷静に見極めて、慎重に消していくことが重要。すべて撃ち消すとカメラがボスに向き直るので、再び撃ち込みを開始する。以下これを辛抱強くくり返そう。

⬅ボスの胸にただひたすら撃ち込む。



⬅雷弾の密集地帯に弾を浴びせる。

⬅接近してくる雷弾から撃っていこう。

エンディングの条件

サバイバルモードのエンディング条件

エンディングはサバイバルモードとタイムアタックモード共通で4種類。このうち、基本のエンディングは❶だが、使用したクレジット数が2コまでなら、アナザーエンディングを迎える。どのアナザーエンディングになるかは、チャプター4で選んだステージによって決まる。

サバイバルモードの特殊条件

クレジットを3回以上使っても、得点の下2桁目（十の位）が3だったときはエンディング❸となる。2P同時プレイなら、どちらかひとりでも条件を満たしていればオーケー。

チャプター4の内容	クレジット数 1or2	クレジット数 3以上
D.B.R.研究室／EFIゲノム研究室	❹	❶
L2_バイオプラント／L3_バイオ実験室	❸	❶
管理情報システム部　東棟／西棟	❷	❶

タイムアタックのエンディング条件

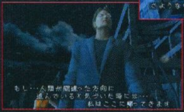
タイムアタックモードでは、クリアーしたときの残り秒数によって、エンディングが変化する仕組みになっている。

残り30秒以内	❶
残り60秒以内	❸
残り90秒以内	❷
残り91秒以上	❹

エンディング❶：ダニエルつぶやき

もっともオーソドックスなエンディング。施設を後にしようとするとき、リサを呼び止めるダニエル。その表情には、すがすがしいものが満ちていた。

➡長い年月を過ごした建物を見上げて、ダニエルは父に誓う。



⬅自分の手で切り開いた新しい道を歩き、ダニエルは施設を後にする。

エンディング❷：ダニエルゾンビ

悲劇的なエンディング。施設を出て、リサを呼び止めるダニエルの様子がおかしい。長年の目的を失ったことで精神のバランスを崩し、ゾンビ化してしまう。

➡目的を失い、自分の未来を悲観してにわかに取り乱すダニエル。

⬅急激な異変がダニエルを襲い、リサの目の前でゾンビ化する!!

エンディング❸：クルマ強奪ゾンビ

ちょっとおかしなエンディング。無事ローガンを救出し、施設から出てきたリサたちの目の前で、クルマが盗まれてしまう。中には、1体のゾンビが乗っていた。

➡エンジン音に気付いてリサがふと見ると、クルマが盗まれた！

⬅「待ちなさいよ！」と言っても待つわけもなく、走り去っていく。

エンディング❹：ミステリックマン

新たな悪の萌芽を予感させる、謎めいたエンディング。最終決戦を終えた部屋にひとりの男が現れ、小さなカプセルを拾い上げて去っていく。

➡小さなカプセルを拾い上げたが、いったいこれは何なのか？

⬅キュリアンの研究内容を、何もかも知っているような口振りの男。

第4章

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2　ポイント攻略

ゴールドマンの陰謀を暴け！

ルート分岐攻略

『HOD3』をクリアーすれば選択できる『HOD2』。ここではアーケードモードの基本システムと、複雑な分岐を中心に各ステージの解説を行う。

アーケードモード基本システム

前作にあたる『HOD2』には『HOD3』へと継承されたシステムも多いが、がらりと変わった部分もたくさんある。そこで、初めて『HOD2』に触れるプレイヤーが戸惑うと思われるシステムについて、このページで解説していく。まず戸惑うとするなら、ショットガンとハンドガンという武器の差だ。現れるのは同じゾンビだが、『HOD3』とは操作感がまったく違う。このほか、得点システム、ルート分岐、ライフアップの4つに分けて、大きな違いをおさえよう。

武器と攻撃について

プレイヤーの武器は6発装填可能のハンドガン。着弾地点にしかヒットしないので、正確に的を撃ち抜く腕前が求められる。もちろん、リロードをすれば瞬時につぎの弾を発射できるので、敵との距離を気にせずリロードできる。

また、敵は頭が弱点なので、これを狙っていこう。あとあと、体力値の高い敵もどんどん出てくるので、頭を狙撃できないとかなりハードな戦いとなる。

⬆オートリロード機能はないので、自分で画面外を撃ってリロードする。

得点システム

敵は一律180点で、パーツに撃ち込むと10点が加算され、頭を撃つと、120点加算される。得点フィーチャーとして、連続で頭部だけを撃っていくと、頭部の得点が130点、140点、150点……という具合に10点ずつ加算されていくのだ。これを狙っていこう。

またリザルト画面では、命中率によってボーナス得点も入るので、ムダ撃ちせずに頭を狙っていくことが、得点稼ぎのキモとなる。

ルート分岐の仕組み

道中には多数の分岐ポイントが存在し、ルートが複雑に絡み合っている。

分岐は、おもにゾンビに襲われている街人の救出の成否、一定の背景物を撃つか撃たないか、などで分かれていく。把握しておこう。

⬆分岐の数は、多いステージで6ヵ所も！

ライフアップについて

配置物に隠された救急箱の回収や、街人を救出できたときのお礼によって、ライフを回復することができる。また、ステージごとに定められた数の街人を救出できれば、リザルト画面でライフボーナスが手に入る。

⬆街人を救出していけば、必ず得する。

プレイするまえのミニゲームでアイテムを獲得！

『HOD2』モードを選択すると、ゲームを立ち上げた1回目はミニゲームがプレイできる。エレベーターに乗り込んで時を遡るあいだ、扉が3回開き、それぞれ10体の敵が現れる。倒した数に応じて、オリジナルモードで使用可能なアイテムが手に入るのだ。オリジナルモードは、これらのアイテムを使って自分の装備を強化、クレジット数を増やすなどしてプレイできるドリームキャスト版の要素だ。ミニゲームで手に入るアイテムの条件は、表のとおり。

⬅沸いてくる10体のゾンビを倒せ！

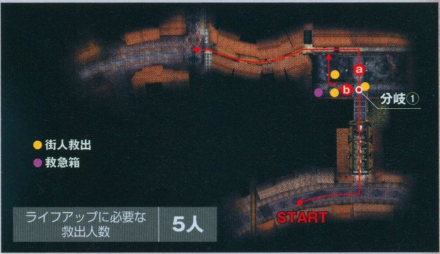
ミニゲームで入手できるアイテムと条件

倒した敵の数		結果表示	得られるアイテム
1Pプレイ	2P同時プレイ		
9以上	10以上	EXCELENT!	パワーアップ2.0、マシンガン、エイミーの着ぐるみ
7以上	8以上	GOOD!	クレジット+5、ライフ+5、原始肉
5以上	6以上	NO GOOD!	クレジット+2、チャンバー+4、街人の着ぐるみ
4以下	5以下	BAD!	パワーアップ1.2、チャンバー+2、ライフ+2

STAGE1▶ A PRELUDE

このステージで起こる分岐イベントは1ヵ所。中庭の門前の女性を助けたあと、さらに井戸の前の男性を助けると、ルートが井戸のほうに進む。こちらの成功ルートでは合計5人の街人と遭遇するので、全員を救出すればリザルト画面でライフが手に入る。

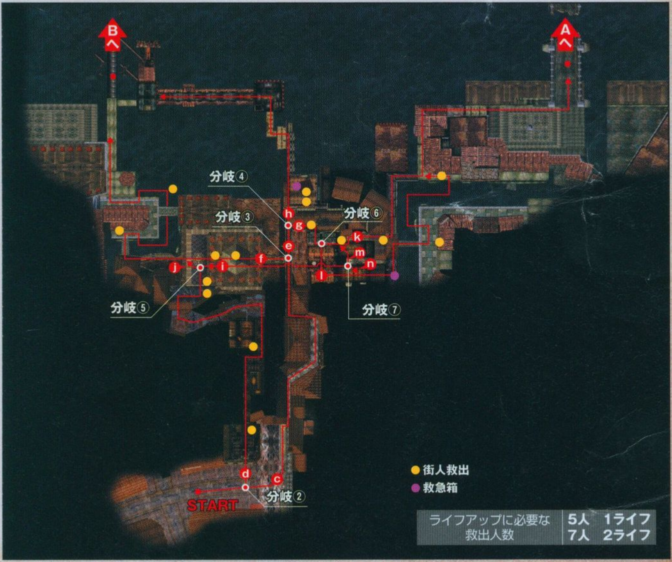
分岐点	分岐の条件
分岐1	門前の女性を助け、井戸の男性を救出　成功→a 失敗→b



STAGE2▶ MUDDY

全ステージ中、もっとも分岐ポイントが多く、複雑に絡み合ったステージ。7人救出に成功すれば、リザルト画面でふたつのライフが手に入る。これを得るためには、最初のクルマを救出し、分岐3でカギを撃ち、以降すべての救出を成功させてBに進んでいく。

分岐点	分岐の条件
分岐2	暴走車のフロントガラスの敵を、倒す→c　失敗→d
分岐3	落ちているカギを、撃つ→e 撃たない→f
分岐4	扉から出てきた子供を、助ける→g 助けない→h
分岐5	鉄格子越しの女性を、助ける→i 失敗→j
分岐6	扉の錠前を、撃ち壊す→k 撃たない→l
分岐7	柵を、撃ち壊す→m 撃たない→n



STAGE3▶ DARKNESS

分岐の数は非常に少ない。しかし、さきほどのステージのボスをどちらの場所で倒したかによって、スタート地点が異なってくる。このステージで起こる分岐は2ヵ所。右の運河と左の運河を渡る架け橋が、それぞれ1ヵ所ずつ存在する。

ここは、分岐条件以外の街人の救出も、難しいものが多い。ボートに乗った街人の救出は、遠方からゾンビの頭を打ち抜くようにし、おぼれている人の救出も、同じく水の上に見えている敵の頭を狙おう。

ライフアップに必要な救出人数	3人

分岐点	分岐の条件
分岐8	ボートに乗った街人を、助ける→ⓞ 失敗→ⓟ
分岐9	ボートに乗った街人を、助ける→ⓠ 失敗→ⓡ

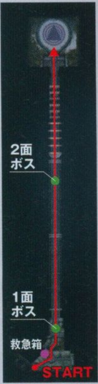
STAGE4▶ DESPAIR

このステージも、さきほどのステージでボスと戦った場所によって、スタート地点が異なる。ここまで街人の救出をすべて成功させていれば、ルートはDから始まる。やはりそれぞれのルートを結ぶバイパスが途中にあるので、失敗ルートにいる場合はルートを戻すこともできる。街人の救出イベントは、このステージで最後となり、すべて成功させていれば、ステージ6で隠し部屋が出現する条件が満たされる。

ライフアップに必要な救出人数	3人

分岐点	分岐の条件
分岐10	ダクトにしがみつく街人を、助ける→ⓢ 失敗→ⓣ
分岐11	穴に落とされそうな街人を、助ける→ⓤ 失敗→ⓥ
分岐12	カゲオに追われる街人を、助ける→ⓦ 失敗→ⓧ

STAGE5▶ DOWN



このステージからは、ルートの分岐や救出イベントは起こらない。救出イベントがないということは、リザルト画面でのライフの回復を見込めないということだ。ステージの最初のほうにひとつ救急箱があるが、体力値の高い敵が多数現れるので、辛い闘いになると覚悟しよう。

街人救出・分岐	なし

ボスラッシュ開始！

このステージからいよいよボスラッシュが始まる。街の建物群を抜けたあたりで、まず1面ボスと戦い、クルマで高速道路を渡っていると、橋を突き破って2面ボスが姿を現す。

STAGE6▶ ORIGINAL SIN

道中で3面ボスが登場する。これを倒して進んだ場所に、隠し部屋が出現する。条件は『HOD3』と同じで、これまでに遭遇した街人の救出を、すべて成功させるというもの。

街人救出・分岐	なし

ステージボス　ポイント攻略

STAGE1 BOSS
JUDGEMENT Type28

デビルのズイールと、首のない鎧クアールのペアによる攻撃。ズイールが指示を出すため空中停止するとき、必ず弾を撃ち込もう。

←ズイールを撃って、攻撃を止めろ。

STAGE2 BOSS
HIEROPHANT typeB05

弱点は胸、しかも蓋が開いたときしか攻撃を受け付けない。タイミングを見計らって撃ち込み、ジャンプしたら上を慎重に狙おう。

←跳んでくるピラニアも撃ち落とそう。

STAGE3 BOSS
TOWER Type8000

鎌首をもたげた5体のドラゴン。光った口を目がけて撃ち込んでいくと、ボスだけが移動して攻撃を開始する。これも口が弱点となる。

←光ったら、すぐ撃たないと噛まれる。

STAGE4 BOSS
STRENGTH Type205

DEATHの前身のようなボス。チェーンソーを振り回して追ってくるので、弱点の頭を狙って、ひたすら撃ち込み続ける。

←正確に狙えなければ、勝ち目はない。

STAGE5 BOSS
EMAGICIAN Type0

キュリアンが生み出した、初代『HOD』のラスボス。弱点は体のパーツが欠けた太股や腕の部分。攻撃のスキをついて撃ち込もう。

←ばらまき弾もしっかり撃ち落とす。

STAGE6 BOSS
EMPEROR Type α

エンペラーは、飛ばしてくるビットを確実に撃つ。これまでのボスを模した攻撃は、どのボスか見極めて種類に応じた対応をしよう。

←各ボスの攻撃を、早めに見分けること。

［ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3　パーフェクトガイド］

■2003年2月11日　初版発行

■発行人……………………………………………………………浜村弘一
■編集人……………………………………………………………松本秀寿

■編集長……………………………………………………………相沢浩仁
■編集……………………………加藤政樹（ファミ通Xbox編集部）
■編集協力…………………………………………………………佐藤大作
■執筆…………………………………………石井ぜんじ、閃屋、yum
■デザイン監修……………山本和幸（ファミ通Xbox編集部）
■デザイン………井上圭司（ファミ通Xbox編集部）、山内大助

■監修・協力…………………株式会社ワウエンターテイメント
株式会社セガ

■印刷………………………………………………大日本印刷株式会社
■発行所……………………………………株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
TEL03・5433・7850（営業局）

●本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレス
support@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03・5433・7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

Original Game ©SEGA CORPORATION
©WOW　ENTERTAINMENT　INC./SEGA CORPORATION.2002
Xboxは株式会社マイクロソフトの商標です。
©2003 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記、株式会社エンターブレイン営業局までお送りください。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
●ISBN4-7577-1309-6
●Printed in Japan

THE HOUSE OF THE DEAD III™

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
パーフェクトガイド

Xboxの情報なら

ファミ通Xbox 毎月30日発売

続々登場！

ファミ通Xbox責任編集の攻略本＆関連書籍

- ダブル・スティール オフィシャルガイドブック …… 好評発売中
- JSRF ジェット セット ラジオフューチャー パーフェクトガイドブック …… 好評発売中
- デッド オア アライブ 3 ガイドブック …… 好評発売中
- 式神の城 公式設定資料集 …… 好評発売中
- ガンヴァルキリー パーフェクト ガイドブック …… 好評発売中
- ヘイロー サバイバルガイドブック …… 好評発売中
- ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック …… 好評発売中
- ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック …… 好評発売中
- クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド …… 好評発売中
- 叢–MURAKUMO–オフィシャルガイドブック …… 好評発売中
- トライアングル・アゲイン公式ビジュアルファンブック …… 好評発売中
- セガGT 2002 パーフェクトガイド …… 好評発売中
- マキシマム チェイス パーフェクトガイド …… 好評発売中
- Jockey's Road パーフェクトガイド …… 好評発売中
- O・TO・GI–御伽–オフィシャルガイドブック …… 好評発売中
- ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド …… 好評発売中
- 格闘超人 パーフェクトガイド …… 好評発売中

ISBN4-7577-1309-6

C0076 ¥1400E

9784757713093

1920076014000

エンターブレイン
定価 本体1400円 +税

THE HOUSE OF THE DEAD III™

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
パーフェクトガイド